NOVÝ DESIGN!

11 DEMO NA CD: TOMB RAIDER 4 • SPYRO 2 • FIGHTING FORCE 2 • MISSION IMPOSSIBLE • KINGSLEY • A DALŠÍ...

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 21

PlayStation



VELKÁ RECENZE + HRATELNÉ DEMO

LARA!

POSLEDNÍ ZJEVENÍ NEJVĚTŠÍ KŘEMÍKOVÉ STAR ZEMĚKOULE. JAK SE ZADAŘILO?

RECENZE

TOMB RAIDER: TLR
MISSION: IMPOSSIBLE
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
FA PREMIER MANAGER
WAR OF THE WORLDS
SPYRO 2
UEFA STRIKER
40 WINKS
RAINBOW SIX
F1 '99
GTA 2

PLAYSTATION2

Online hry, DVD filmy, a především nejskvělejší herní überkonzola dějin.

ŠPIONÁŽNÍ HRY

Semtex, udělátka, sexbomby, šifry. Sonda do rozpínajícího se subžánru.

GRAN TURISMO 2

PrePlay Speciál! Pět stránek nejnovějších obrázků a informací!

NOVÝ KABÁT

Design tohoto čísla PSM voní novotou. Plus řada čerstvých rubrik!

TOP SECRET

Soul Reaver!

Leden 2000

COLIN MCRAE RALLY 2 ■ MICRO MANIACS 4 ■ RECENZE HUDBY A DVD ■ PSM VERSUS FOO FIGHTERS ■ FIFA 2000 PREVIEW ■ VŠE NOVÉ O WU TANG ■ CRASH TEAM RACING PREVIEW ■ ANKETA S VELKOU SOUTĚŽÍ ■ ORIENT EXCES

art consulting
Bartoškova 18
Praha 4, 140 00

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor a zástupce vydavatele:
Farid D. Starman (*farid@score.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat, Štěpán Kopřiva,
Jiří Pavlovský, Tomáš Zvelebil
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy,
Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*),
Karel Roubal,
Pavel „Butcher" Řezáč

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50,
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole, Petra Kytková
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *ditribuce@vision.cz*

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Marie Smékalová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy

T3 score

Osvit:
Amos s.r.o.

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Future Publishing — Your guarantee of value

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce

úvodní slovo...



Vánoce mají být příjemné. Aby to tak skutečně bylo, každý si musí zařídit sám. Máte ještě čas, zkuste se zamyslet. PSM může přispět svou troškou, dárečky pro tuto chvíli vhodnými tak, aby jako všechno ostatní měl trochu slavnostní nádech.

Za svůj první prezent všem čtenářům považujeme novou a svěží podobu jejich oblíbeného magazínu. Zalistujte a sami uvidíte, jakým směrem se vcelku radikální metamorfóza PSM ubrala. A všimněte si, že nejde jen o proměnu povrchovou. Čekají na vás novinky všeho druhu: rubriky, soutěže, rámečky, zábavná oddělení...

Druhý dárek bude patřit každému novému předplatiteli PSM. Když provedete vlevo hleď, uvidíte pětici plných originálních her, které jsme pečlivě vybrali. Všechny podhodlně snesou označení HIT!

A za třetí, dárky v celkové hodnotě přesahující částku 100 tisíc korun už hnízdí v obřím redakčním trezoru. Šance na to, aby některý z nich poputoval právě na vaši adresu, je veliká, jen musíte jednat právě teď. Jak? Dočtete se na straně 91.

No a pak tu jsou věci, které od nás oprávněně každý měsíc čekáte. Plný informační servis všeho, co světem PlayStation hýbe. Obálce a PlayTestům jasně dominuje čtvrtá Lara, která si exkluzivně pro nás rozpustila vlasy. Šokující kvalitu předvádí Spyro, jež se těší absolutnímu uznání svého největšího fanouška v Česku, šéfa našeho DTP oddělení Jakuba Červinky. Pět stran PrePlayů jsme bez váhání věnovali pravděpodobně největší závodní bombě všech dob: *Gran Turismu 2*. Mikřoskopem jsme prozkoumali všechny podrobnosti superkonzoly budoucnosti od Sony. Záludnosti světa glyphů v *Soul Reaverovi* se vám pokusil poodhalit Chalid Himmat v Top Secretu a jedinečný pohled na japonskou extravaganci vám nabídne článek Orient exces.

Na shledanou v příštím roce, který bude pro fanoušky PlayStation velevýznamný nejen kvůli svému superkulatému letopočtu. Český PSM bude stále s vámi.

Farid Starman

FariD Starman (šéfredaktor)



NA OBALCE



LARA! 50
Gigantická recenze jedné z nejlepších her roku 1999. *Tomb Raider: The Last Revelation.*



PlayStation2 19
Konzola, která navždy změní tvář videoherního světa. Zde se dozvíte vše o tom, co umí.



Špionážní hry 44
Pan Bond se odhodlává k playstationovému debutu, a tak právě nastal čas analyzovat rodící se subžánr.



Gran Turismo 2 30
Pět stránek mimořádného PrePlaye na téma, které virtuální závodníky právě teď zajímá ze všeho nejvíce.



Orient exces 70
Podivný svět kolapsu osobnosti mladých otaku. Bizarní fotografie jsme nasbírali v Tokiu.



Top Secret 79
Odpovědi na vaše otázky, nové cheaty plus průvodce herním systémem *Soul Reaveru.*

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

O B S A H

ČÍSLO 21
LEDEN 2000



strana 19

Divotvorný stroj na emoce

Podrobné informace o PlayStation2.



strana 24

Colin McRae Rally 2

Mistrovská rallye slavnostně otevírá naši novou rubriku.

BLUEPRINTY

Colin McRae Rally 2 . . 24
Guy Wilday z Codemasters byl přizván k přátelskému pokecu o tomto nažhaveném pokračování. Závodní událost budoucího roku? Dost možná.

Micro Maniacs 26
Loučíme se s angličáky a vítáme závodní liliputány v pokračování oblíbeného multiplayeru. Komentuje Richard Baxter z Codemasters.

Toy Story 2 28
Laserový střelec Buzz si našel cestu ze stříbrného plátna na PlayStation. Jak k tomu došlo, hodlá vysvětlit Rob Letts z Activision.

Atd. 29
Přední tvůrci playstationových her nám prozradili jedno nebo dvě tajemství o svých chystaných titulech. Info o *Ace Combat 3*, *Resident Evil 3* a dalších najdete právě zde.

PREPLAYE

Gran Turismo 2 30
PrePlay Speciál! Původně jsme doufali v recenzi, ale nakonec kvůli zpoždění v datu vydání přinášíme alespoň preview. Ovšem ne jen tak ledajaké! Je to velmi speciální, rozsáhlý článek na téma nejočekávanější závodní hry blízké budoucnosti. Příště navíc můžete na beton počítat s hratelným demem a snad i ten PlayTest už bude...

Cra... g . . . 36
Band... e událost, která samo... nosti PSM. *Speed Freak*... ní...

Tom... Dies . . 38
Je to t... e službách Jejího Veličenstv... alias 007, zavítá na PlayStation.

International Track & Field 2 40
Retro klasika od Konami v novém techno remixu.

Wu Tang: Taste the Pain 42
Nečekejte žádné slaďoučké písničky. Hardcore! Hudební i herní...



30 GRAN TURISMO 2



36 CRASH TEAM RACING

TÉMATA

PlayStation2 19
Vše, co víme, prozradíme. Speciální článek **Mika Goldsmithe** shrnuje všechny poznatky o budoucnosti hraní se Sony.

Špionážní hry 44
Rodí se nový žánr her pro PlayStation? **Paul Rose** se pokusil právě na tuto otázku nalézt odpověď.

Cosplay 70
Hry jako inspirace pro módu. Do zákulisí Tokyo Game Show se podívali vyslanci **PSM**.



28 TOY STORY 2



24 COLIN MCRAE RALLY 2



26 MICRO MANIACS

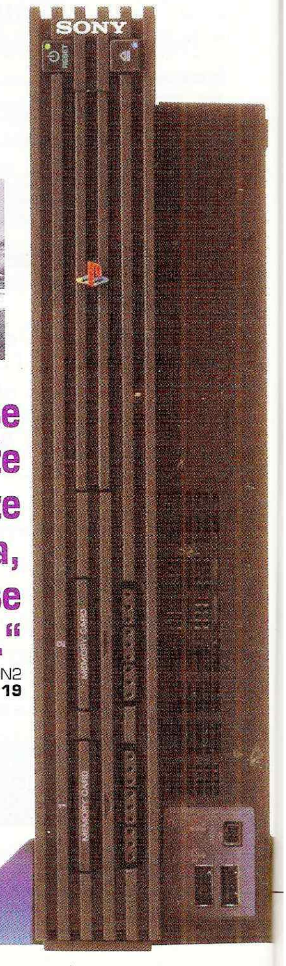


„Bojová čtyřhra dle nejlepší shaolinské tradice..."

WU-TANG CLAN: TASTE THE PAIN **STRANA 36**



30 TND



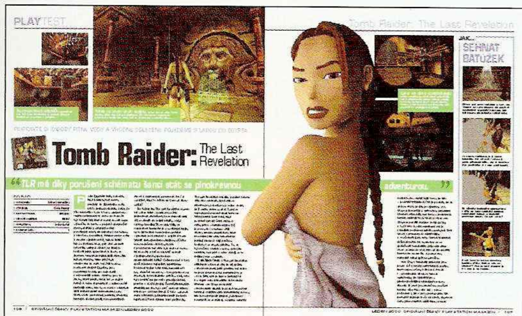
„Pokud se domníváte, že PS2 je pouze konzola, zamyslete se nad sebou."

PLAYSTATION2 **STRANA 19**

Skutečnost: Oficiální PlayStation Magazín je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu – tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete – abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana **50**

Tomb Raider: The Last Revelation

Překvapení se nekoná, Lara je jako vždy skvělá.

PLAYTESTY

Tomb Raider: The Last Revelation . . . 50
Opět o něco krásnější, opět o něco přitažlivější... toto je nejlepší díl!

Formula One '99 56
Odčiní s pokračováním oficiální formule jedna Psygnosis to, co napáchali loni?

Spyro 2: Gateway to Glimmer . . 58
Ani moc nevyrostl..., a už má pěknou kuráž!

Grand Theft Auto 2 . . 60
Projet se autem za slunného dne, poslouchat přitom funky a kšeftovat s drogama. To je panečku život...

Mission: Impossible . . 62
Špión versus špión versus PlayStation.

Rainbow Six 63
Tom Clancy nepíše jenom bestsellery.

40 Winks 64
Až usnete, budete skákat po plošinách...

UEFA Striker 65
Na počátku bylo slovo do pranice od Infogrames...

Champ. Motocross . . . 66
Jízda na příšerně nerovném terénu. A také troška cirkusové akrobacie.

War of the Worlds . . . 68
Prasci-fi + rozhlas třicátých let + hudební avantgarda sedmdesátých let + videohra devadesátých let. Kupodivu z toho vypadla jenom průměrná akční hra.



„V krátkosti - umělá inteligence *TLR* není jen dobrá, je doslova živá!"

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION **STRANA 50**

RUBRIKY

Ochutnávka budoucnosti 6
Nová pravidelná rubrika věnovaná slibně vonícím pokrmům vzdálenější budoucnosti. Tentokrát s netradičním pojetím tématu *Resident Evil*. Světelné pistole je třeba oprášit.

Loading 8
Kompletně překopaná sekce novinek. Atraktivnější zpracování, nové seriály. Víte, že se možná dočkáme filmu Metal Gear? Nebo co je nového u Codemasters? O čem je hra *In Cold Blood*? Jak úžasně vypadá *Legend of Dragoon*? Atd.

Soutěž 55
Dobré věci se nemění. Dalších deset vynikajících her pro naše čtenáře. Tentokrát jde o *Crash Team Racing*...

MediaRecenze . . 74
Fungl nová rubrika, kterou budeme pravidelně plnit zajímavostmi ze světa hudby (CD), filmu (DVD), internetu a arkád. Aneb všechny věci, které bude umět konzola PlayStation2.

MediaInterview . 76
Tentokrát jsme se zeptali co a jak slavné kapely Foo Fighters.

Top Secret . . . 79
11 stránek plných tipů, cheatů a rad Chalida Himmata. Hřebem večera ale asi bude průvodce hrou *Soul Reaver*.

Anketa 91
Kdo jste a co si o nás myslíte...

Obsah CD 93
Vše, co potřebujete vědět o našem exkluzivním demo CD.

Příští měsíc . . . 98
Jaké bude první číslo PSM roku 2000?

Toto **CD**:

Kolekce demo verzí těch nejlepších playstationových her v premiéře. Nemůže zklamat!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION Hratelné
Přečtěte si naší recenzi a vyzkoušejte úryvek levelu v Alexandrii.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER Hratelné
V tomto dvojdemu si v klidu prubnete nové pohyby fialového dráčka.

MISSION: IMPOSSIBLE Hratelné
Kdo by nechtěl být Cruisem? Spousta lidí, ale přesto...

FIGHTING FORCE Hratelné
Nejen nová Lara, ale i tato hra a její hrdina Hawk reprezentují vynikající práci Core Design.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS Hratelné
Bláto, louže, bláto, bahno, louže, bahno a... obrovský skok! Sport, po zásluze extrémní.

KINGSLEY'S ADVENTURE Hratelné
Velká dobrodružství malého liščího prince.

KILLER LOOP Hratelné
Klon *Wipeoutu* se závratnými otočkami.

DESTREGA Hratelné
Bojovka plná kouzel.

MILLENIUM SOLDIER Hratelné
Arkádová relikvie s klasickou střelečkovou hratelností, též známá pod jménem Expendable.

GRAN TURISMO 2 Videoklip
Nejprodávanější závodní hra všech dob má mladšího bratříčka. Hratelné demo příště!

JIMMY WHITE'S CUEBALL Videoklip
Exkluzivní sestřih z velice elegantního zpracování kulečníku pro PlayStation

NALISTUJTE STRANU 93 TEĎ HNED!



VŮNĚ Z POKRMŮ HERNÍHO KULINÁŘSTVÍ PŘÍŠTÍCH DNŮ

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

- ⓐ Vyšlechtěn z *Resident Evila* a *Time Crisis*.
- ⓑ Ovládáte policistu a likvidujte zombie.
- ⓧ Znáte *House of the Dead 2*?
- ⓞ Mummy, já se bojím...

Čeká nás ještě jedna práce v Racoon City. Nabijte své G-Cony, protože v této střílečce od tvůrců série *Resident Evil* se bez nich neobejdete...

Ačkoli ve svých tiskových materiálech k podzimní Tokyo Game Show firma Capcom jaksi zamlčela přípravu této lákavé hry, *Bihazard: Gun Survivor* si fanoušky série *RE* k sobě přivábil mocnou silou. Je to ztělesněný sen každého japonského otaku: z matčiny strany dědic principů hratelnosti světelně-pistolové střílečky *Time Crisis* a z otcovy majitel genů se všemi typickými znaky světa *Resident Evil*. Ovládá se následovně: když vystřelíte mimo obrazovku, vaše postava se pohybuje vpřed, pokud mačkáte boční tlačítka G-Conu, děláte kroky do stran, a při střelbě na obraz pochopitelně masakrujete hordu nemrtvých a další zrůdnosti. *Gun Survivor* není jen přímočará střílecí hra, budete muset přijít na řešení velikého množství rébusů a najít a posbírat předměty, které vám, podobně jako v *RE*, otevřou cestu k postupu.
Navzdory utajení, nebo možná právě proto, se *Gun Survivor* stal patrně největším návštěvnickým hitem TGS. Jak bude zvykem na dvoustraně Ochutnávka budoucnosti, jde o titul daleké budoucnosti. Mnohem dříve se dočkají fanouškové nového dílu klasické řady: *Resident Evil 3: Nemesis* (únor 2000).











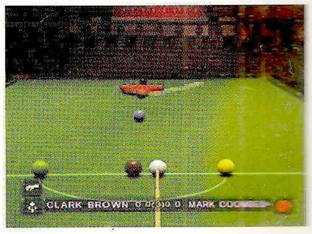
Zombijské město Racoon je pochopitelně obývané řadou dalších nestvůr připravených na nemilé setkání s hlavní vaší světelné pistole.

LOADING

VŠECHNY ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...







Kulečník přesně, jak má vypadat, včetně profesionálního komentáře a akademického enginu (nahoře). Mezitím padl nový rekord na závodní trati pro miniaturní běžce. (vlevo).

V TOMTO ČÍSLE...

METAL GEAR: FILM

Tvůrce *Metal Gearu* společně s bratry Wachowskimi (režie Matrixu) má velké plány... **strana 010**

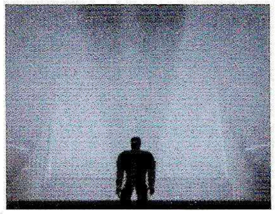
PSM EXKLUZIVNĚ!



IN COLD BLOOD

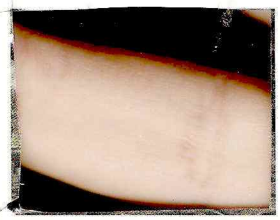
Revolution, tvůrce *Broken Swordu*, přichází se superambiciózním projektem... **strana 011**

PSM EXKLUZIVNĚ!



LEGEND OF DRAGOON

Mega-RPG od Sony. Bude to zatím nejvážnější konkurent pro *Final Fantasy*... **strana 012**



ORIENT EXPRESS

Preview *DragonQuest VII* a *Parasite Eve II* plus nejnovější info o PlayStation2... **strana 015**



PLUS!

Final Fantasy Online... sestra bolest... peter molyneux... hra podle čtenáře... screen test: *Syphon Filter*... hitparády...

MCRAE, MANIACI A ČERNÁ KOULE.

SVALNATÁ TROJICE

PSM EXKLUZIVNĚ!

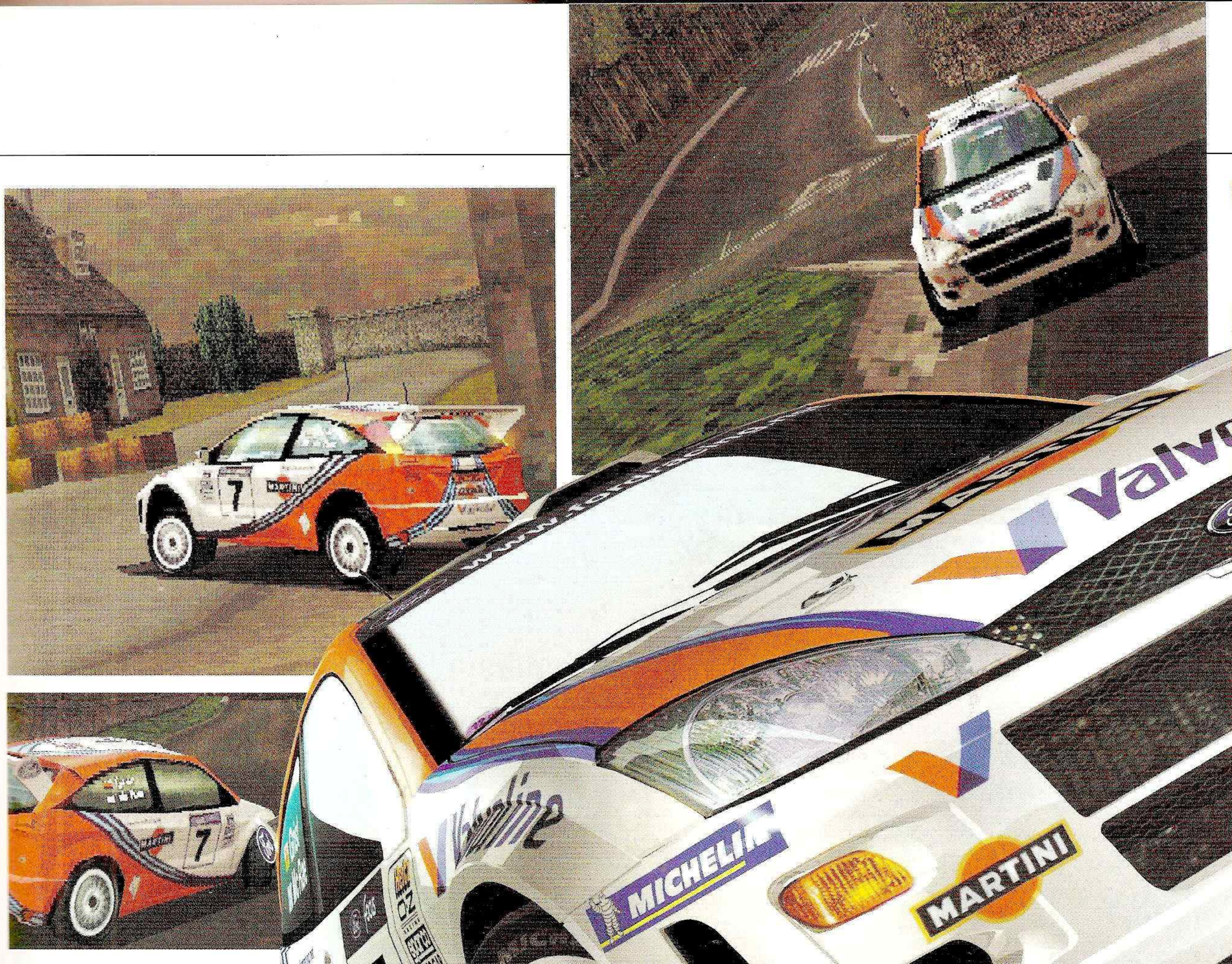
CODEMASTERS UVEDLI PROJEKTY PRO ROK 2000

V Kalifornii najdete Silicon Valley a Česko se může pochlubit silikonovou Dolly Buster, ale pro majitele PlayStation se Mekka virtuálních rozkoší nachází v hrabství Warwick, na silikonové farmě Codemasters. Zde mezi kravami a chlévy PSM navštívil domov her jako *Colin McRae Rally*, *TOCA Touring Cars* a *Micro Machines*, aby se poptal na nejnovější produkty slavné britské firmy. Konkrétně na první tři hry pro rok 2000, jež už nyní dávají na odiv svou vyvinutou grafickou muskulaturu.



Nejprve *Micro Machines 4*, která byla na poslední chvíli přejmenována na *Micro Maniacs*. Jak známo, malincí lidičkové zakopali motory a závodí zde jen tak, v běhu. Jak nám řekl producent hry *Micro Maniacs* Richard Baxter: „Usoudili jsme, že s auty už dál nedojdeme. Chtěli jsme udělat něco nového, takže jsme zvolili tenhle nový přístup, ovšem i trojrozměrná grafika hry udělala pořádný pokrok."

Mrňavé postavičky jsou očividně inspirovány klasickými kreslenými seriály, komiksovými časopisy a dětskou sci-fi, což dokládá i skutečnost, že se jmenují například Pyro nebo Maw Maw. V průběhu závodu se maniakální běžci posilují



Colinův **nádherný Ford Focus v celé své 700polygonové slávě. Přes průhledné čelní sklo můžete vidět, jak to s Colinem i jeho spolujezdcem na drsných tratích mlátí.**



napalmovými power-upy a pilulkami divokého životabudiče. V lecčems se samozřejmě podobají svým předchůdcům, autům - například lze s nimi vybírat zatáčky smykem - ale reálné 3D prostředí a dvě nohy evidentně poskytly tvůrcům větší prostor pro začlenění nových pohybů. Typická scéna: jeden malinký šílenec šplhá po provazovém žebříku, zatímco další pádí po střeše dětského kočárku. Posléze se oba setkají v krabičce s malým čertíkem na pružině a jsou vymrštěni až k lustru.

World Championship Snooker je o něco vážnější. Obraz z televizního přenosu v kulečníku sice pořád ještě vypadá reálněji, ale už ne o mnoho. Vznášení se nad zeleným suknem, rotace kolem masivního stolu a téměř hladivý účinek renderovaného plyše poskytuje téměř klasickou rozkoš. Dav kucká, napjatý komentátor funí do mikrofonu a motion-capture hráči si lakonicky křídují tága či otřepávají prach ze svých dokonalých smokingů. Hra poskytuje možnost hrát snooker na nejvyšší světové úrovni, design a výpočty pohybu koulí, účinku falší a celkově fyzikálního enginu hry byly po zralé úvaze svěřeny jednomu profesoru astronomie. Nejlepší vlastností pro kulečníkové amatéry je asi to, že systém hry vám ukáže nejen stopu vašeho plánovaného štouchu, ale také předpokládanou dráhu koule po úderu - tím pádem nejen snadno vyčistíte stůl, ale ještě se můžete názorně učit geometrii.

„Nárazník visí dolů jako zlomená čelist, škrábe o zem, až nakonec upadne."

Codemasters nám prozradili, že počítají se zaštítěním svého produktu nějakým (kulečníkovému světu) slavným jménem.

Nejvíce nadějí z trojice k sobě upíná ovšem *Colin McRae Rally 2*, hra, která na první pohled vypadá neodolatelně. Nové techniky mapování odrazu (efekty zkresleného prostředí zrcadlícího se na karosérii) vytvářejí kovový lesk a čelní skla jsou jakoby průhledná. Prostě a jednoduše, sen se stává skutečností.

Zobrazení škod je mnohem propracovanější, auto se doslova před vašimi zraky mění na šrot. Nárazník z něj visí jako zlomená čelist, škrábe o zem, až nakonec upadne, spoiler se rozlomí, gumy praskají, karosérie se zprohýbá a spolujezdec chrlí jednu nadávku za druhou. Tedy my si myslíme, že by měl. Ubíhající obzor a vířící textury trati vytvářejí dojem spíše graficky akcelerovaného PC za desítky tisíc korun než konzoly PlayStation za „búra". Zásahy do herní fyziky navíc umožnily nezávislé ukotvení každého kola samostatně, následkem čehož se teď auta ovládají jakoby klouzala na bahně. Závěrečné slovo si vzal na starost Guy Wilday, který zrovna dostal do obličeje štěrkem od kola rychle jedoucího auta při jízdě v terénu: „Nechtěli jsme, aby *CMR2* byla zase o tom samém." MD

>>Colin McRae 2 a Micro Maniacs jsou předmětem zevrubnější diskuse v nové rubrice BluePrint tohoto čísla.>>

UNDER COVER

Nejnovější zvěsti, fámy a informační šum na téma PlayStation.

- **Po úspěchu, který si v USA získala hra *Syphon Filter*, začínají 989 Studios uvažovat o jejím pokračování. Hry se už prodalo více než milion kousků, a tak se finančně lukrativní pokračování zdá být nevyhnutelné. Další nepotvrzená zpráva však hovoří o tom, že druhý *Syphon* bude vyroben až pro PS2. Logan se každopádně ještě dost naběhá.**

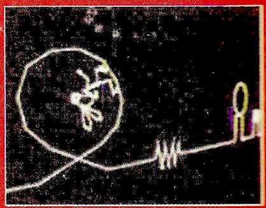
- **Už je to tady. Někdo začal šířit zprávy, že v Sony už promýšlejí projekt konzoly PlayStation3!!!**



Někdo údajně zaslechl Kena Kutaragiho, jak na nějaké konferenci mluvil o tom, že potenciální Verze 3.0 bude upgradovatelná jako PC. Dále se dne 18. 11. na internetu objevila zpráva o tom, že S. Okamoto, viceprezident oddělení technického vývoje SCE, prohlásil, že PS3 musí být minimálně 1000x výkonnější než PS2!

- **Hra *Klingon Academy* od Interplay byla zakonzervována. Fox „odložil" oba své projekty - *Alien Resurrection* a *Aliens Vs. Predator*. Zdá se, že výrobce ztratil v Alien Resurrection důvěru, zatímco konverze *Aliens Vs. Predator*, podle slov nejmenovaného zdroje přímo z Foxu, čelila obrovským technickým problémům.**

- **Japonský blázinec, díl první: Firma Sony právě pracuje na hře s názvem *Vib Ribbon*, která by v Japonsku měla vyjít po Vánocích. Nejkurióznější vlastností hry je grafika. Jediná známka obrazu tu je bílý pruh se symboly na pozadí. Pruh se symboly se odvíjí a vy, když k nějakému doběhnete, zmáčknete tlačítko, čímž z programu vyloudíte nějaký děsivý zvuk. Přehraje vám i vaše vlastní audio CD a je to opravdu příšerné.**

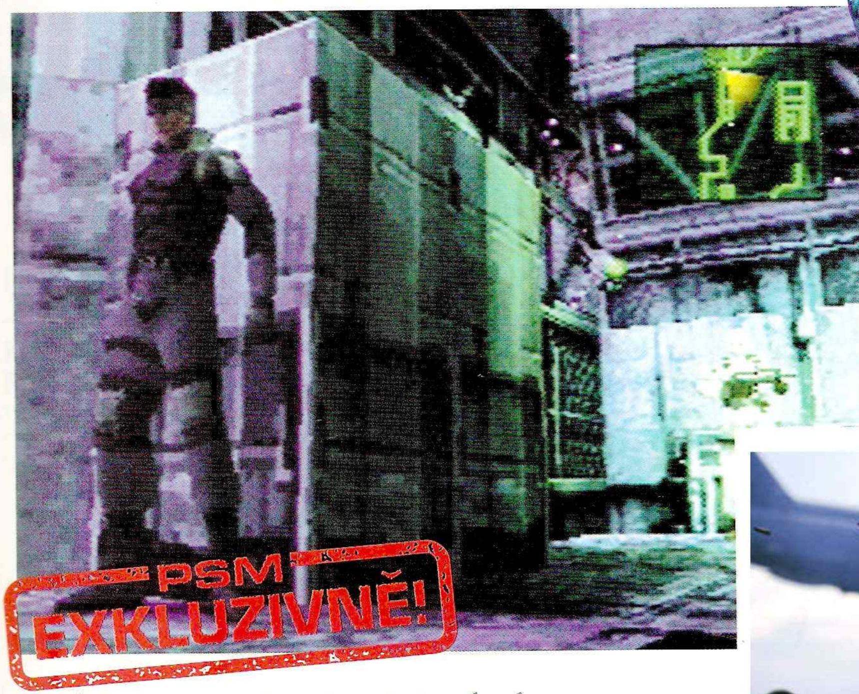


Snake s námi zůstane ještě hodně dlouho. Druhý díl a možná i film jsou na cestě.









PSM EXKLUZIVNĚ!

TVŮRCI *MATRIXU* V JEDNÁNÍ

METAL GEAR: FILM



Matrixovská kouzla bratří Wachowských.

SNAKE BUDE HVĚZDOU PLÁTNA I PS2.

Zdroje blízké Konami prozradily PSM, že H. Kojima, tvůrce hry *MGS*, absolvoval nedávno v Japonsku supertajné jednání s bratry Wachowskimi, režiséry Matrixu. Vezmeme-li v úvahu, že se konečně začíná rýsovat dlouho očekávané filmové zpracování *TR* a že se na příští rok počítá i s premiérou filmu Final Fantasy, lze s určitostí spekulovat v této souvislosti i o filmu Metal Gear. Chce si někdo vsadit, kdo bude hrát hlavní roli? Reeves? Russell? DiCaprio?

Samozřejmě existují i další možnosti. Možná, že bratři Wachowští přišli s návrhem na herní zpracování Matrixu a chtěli jen, aby se toho Kojima ujal. Náš Konami-zdroj však soudí, že je to nepravděpodobné, protože „Hideo nemá čas na nic jiného než na *Metal Gear*. Je to jeho život". Tato informace se objevila v okamžiku, kdy jsme měli rozhovor s Konami o detailech hry *Metal Gear Solid 2*. Potvrdili nám, že Hideo Kojima pracoval už na pokračování hry *MGS* - které se objeví pro PS2 - dříve, než byl v Evropě vydán první díl.

> „Chce si někdo vsadit, kdo bude hrát hlavní roli? Reeves? Russell? DiCaprio?"

PSM se doslechl, že tentokrát se Solid Snake vrhne na New York. Náš zvěd z Konami nám to nevyvracel a navíc poukázal na to, že Kojima hovoří o ovlivnění klasickým filmem Johna Carpentera Útěk z New Yorku. „Solid Snake je v podstatě Snake Pliskin," řekl později mluvčí Konami. Objeví se snad ve hře i Carpenterův soundtrack? *Metal Gear 2* prý také bude obsahovat dvě hratelné postavy. První bude samozřejmě Snake, ale co ta druhá? Meryl? Ani toto tušení se nám v Konami nesnažili rozmluvit.

Grafické možnosti PlayStation2 jsou na tak vysoké úrovni, že budeme pravděpodobně moci ovládat Snakea v naprosto perfektní vizuální simulaci New Yorku. Není pochyb, že Kojimův tým nám další detaily prozradí nejpozději u příležitosti uvedení PlayStation2 v Japonsku.

UNDER COVER

Nejnovější zvěsti, fámy a informační šum na téma PlayStation.

• Pac-Man se vrací do světa videoher naplno. Namco už tvrdě pracují na hře *Ms Pac-Man Maze Madness*. Zatím nebylo stanoveno datum vydání, ale *Pac-Man World* stojí za to, takže to bereme jako dobrou zprávu. Těšit se můžete na další řadu 3D bludišť, vybavenou obligátními pilulkami.

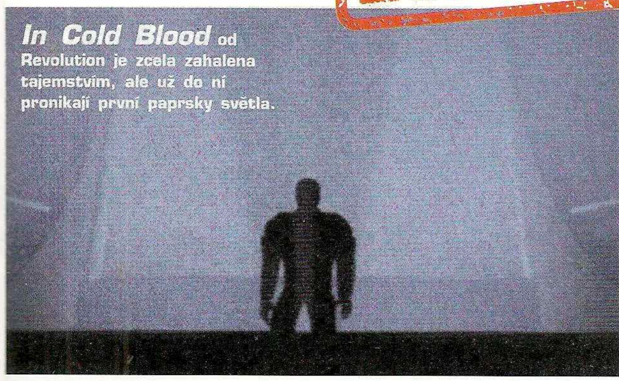
• Sony hodlá prodávat novou videoherní periférii nazvanou Glasstron. Stát bude někde kolem 25.000 korun. Divíte se té ceně? Neměli byste, jde totiž o zařízení pro virtuální realitu! Jasně, všechny předchozí pokusy zkrachovaly, ale někdo se toho nakonec ujmout musí, nebo ne? Okuláry Glasstron budou mít v sobě zabudovány dvě miniaturní televizní obrazovky, sluchátkové reproduktory a bude je možné zapojit do čehokoliv, co má videovýstup, to znamená DVD, video a PlayStation. Zpočátku budou k dostání pouze v USA, a pokud se to ujme, dočkáme se jich i u nás.

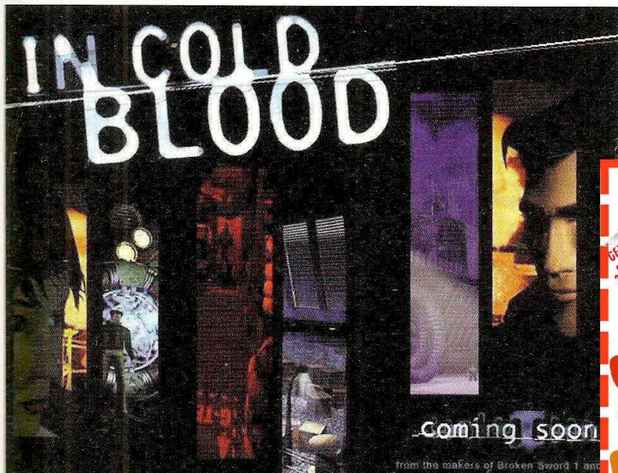
• Nejnovější titul firmy Agetec potěší tu sortu majitelů PlayStation, kteří jsou zároveň fanatiky do subžánru Dungeons & Dragons. *RPG Maker*, jak se hra jmenuje, umožní plánovat vlastní příběhy v rámci daných pravidel. Teď si budete moci hrát na Kojimu, Mikamiho či Miyamota a vytvářet si svoje vlastní erpégéčka. V Japonsku se už prodalo 300.000 kopií a dá se předpokládat, že dřív, než se dostane do našich evropských ručiček, vystoupí nejprve na americké břehy.

• Na začátku příštího roku bude v Japonsku vydána další orientální šílenost s hudbou: *Beat Planet Music*. Jedná se tentokrát o jakéhosi křížence *Beatmanie* a *Wipeoutu*. Závodíte na trasách, kde sbíráte noty, dokud nedáte dohromady celou písničku. K dispozici je devět hudebních stylů a 700 tónů, z nichž dáváte dohromady svoji skladbu, přičemž úspěch závisí na tom, jestli jste na trati získali dostatečnou zásobu not. Neptejte se, je to prostě takhle.



PSM EXKLUZIVNĚ!


In Cold Blood od Revolution je zcela zahalena tajemstvím, ale už do ní pronikají první paprsky světla.



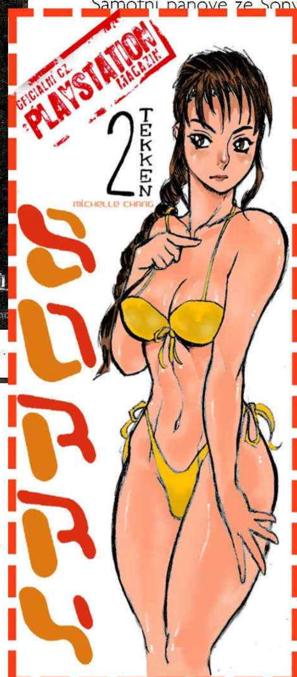
UTAJENÁ HRA

REVOLUCE NA DOSAH

TÝM *BROKEN SWORDU* PRACUJE NA PŘEVRATNÉ HŘE

Připadal vám *Metal Gear* jako velkolepý titul? Možná budete muset změnit měřítko. Firma Sony totiž právě dala do oběhu několik detailů o titulu, který patrně má na to, aby vykonal novou herní revoluci se vším všudy. *In Cold Blood*, hra, kterou mají na starosti Revolution, tvůrci obou dílů adventury *Broken Sword*, je dosud obklopena tajemstvím, ale PSM se podařilo soukromě získat pár zajímavých informací... čtěte dál.

Samotní pánové ze Sony tvrdí, že hra má ...upeřit s nejlepšími ... e všeho jde o kom... h zbraní, což ušim PSM ...etal Gear, a tak aby... ytili jsme Charlese ...ution. Ten nám proz... bude prostoupen ...dáním počítá na březen. ...en Sword, zejména pak ...hystanému pokračování. ...ět základ v historii," říká ...ět s Templáři? „Ano,



existuje tolik zajímavých hledisek, z nichž lze toto téma sledovat." Klikací adventury možná vymírají, ale Revolution se přesto těší na nové možnosti zpracování svých hlavolamů na strojích další generace. „S PlayStation2 přijde na řadu i možnost přímé akce

> **„Příběh, který může soupeřit s velkými filmovými trháky."**

v plně renderovaném prostředí a ta otevírá nové varianty logických rébusů," rozkládá Charles. *„Broken Sword 3* bude mnohem více zaměřen na proudící dějovost. Místo zdlouhavého vybírání předmětů z inventáře bude možné používat věci přímo."

Při představě možností PlayStation2 a kvality předchozích adventur od Revolution se *Boken Sword 3* rýsuje jako velice zajímavý projekt. Zvlášť když v něm vystupuje opět Nico... ■

TĚSNĚ PŘED UZÁVĚRKOU

POCKETSTATION ŽIJE

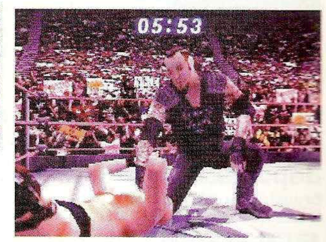
NOVÉ INFO O PS2 VE ZKRATCE...

• Analogová tlačítka na novém ovladači Dual Shock2 budou moci rozlišit 256 úrovní tlaku.
• Není pravda, že 8MB paměťová karta, která bude doprovázet PS2, už při premiéře bude schopná přechovávat informace z her pro původní PS, a to ani když je budete hrát na PS2. Je to proto, že nové karty využívají místo blokového systému kapacitu jako celek (a zaplňují ho postupně jako disketa). Na obrazovce uvidíte, kolik vám ještě zbývá místa v bytech).
• PocketStation bude kompatibilní jak s hrami pro PlayStation, tak pro PlayStation2 a nechystá se žádný novější model, což s jistotou znamená, že se té malé a vytoužené věcičky konečně dočkáme i v Evropě.
• PlayStation2 nebude podporovat propojovací kabel a zatím se neuvažuje ani o jiné variantě. ■



Na tlak citlivý Dual Shock2.







Acclaim se otočil k WWF zády, takže není divu, že teď lítá jedna rána za druhou.

KREV POTEČE PROUDEM

THIS IS HARDCORE

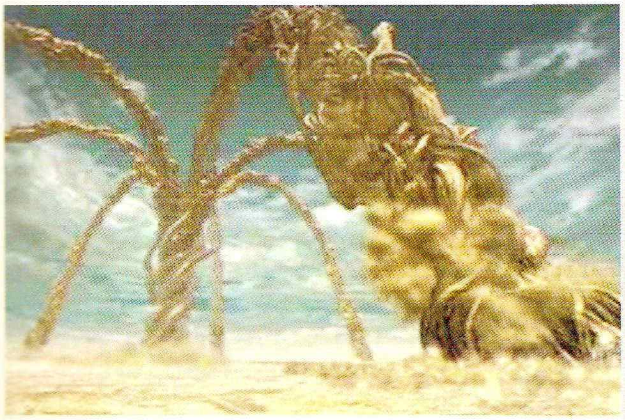
ACCLAIM MÁ NOVOU LICENCI NA WRESTLING

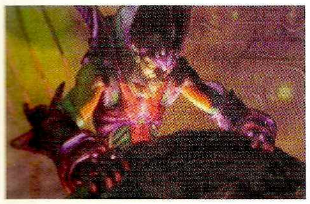
Acclaim, vydavatel her *WWF Attitude* a *WWF Warzone*, se vzdal licence WWF ve prospěch organizace Extreme Championship Wrestling a pracuje na nové hře s tímto základem.

ECW je v podstatě brutálnější obdoba hlavní ligy a ve Spojených státech si získává čím dál větší popularitu. PSM se podíval na video z jednoho představení ECW, kde čtyři statní maníci v kalhotách stojí proti jediné dívce, která kalhoty nemá. I když je choreografie stejná jako u ostatních lig, ECW předvádí většinou realističtější násilí a skutečná krev tu není ničím neobvyklým.

Nová hra se k vám dostane začátkem příštího roku. Mezitím se opuštěné licence ujali THQ a mají v úmyslu vytasit se s hrou *WWF Smackdown*. ■









Japonská pobočka Sony vytáhla na světlo hru, která si brousí zuby na krk *Final Fantasy VIII.*

ROLE PRO VÁS

TOHLE NENÍ OD SQUARE!

SCREENSHOTY ZE SUPER RPG OD SONY

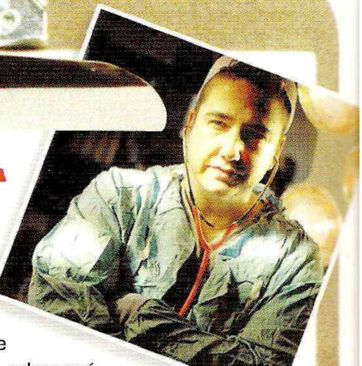
V minulém čísle PSM jsme o novém klenotu ze šperkařské dílny japonské pobočky SCE jenom psali, nyní vám můžeme ukázat i první screenshoty z *The Legend Of Dragoon*, mamutího RPG, na kterém už tři roky pracuje stočlenný tým! *Dragoon* se poprvé představil na Tokyo Game Show. Jedná se o velkolepý role playing příběh, který nemá žádné menší ambice než porazit na hlavu konkurenční *Final Fantasy*.

Nejzajímavější, co bylo ze hry předvedeno, byla renderovaná FMV, jež už stačila získat hlavní cenu na nedávné výstavě počítačové grafiky SIGGRAPH. PSM získal povolení okouknout si za zavřenými dveřmi i bitevní scény přímo ze hry a může zodpovědně prohlásit, že jsou naprosto neuvěřitelně fantastické.

Dosáhne *Legend Of Dragoon* až na RPG trůn? Opravdu těžká otázka, ale vezmeme-li v úvahu ještě oznámení Namco týkající se jejich nového RPG a navíc novou *Alundru*, lze konstatovat, že pánové ze Square nebudou mít lehké spaní.

SESTRA BOLEST

OPERUJE KRVAVÉ HERNÍ DIVADLO



Sestra Bolest, naše nová spolupracovnice v zeleném plášti, si každý měsíc vezme na starost jednu hru a bude diagnostikovat fyzické následky, které by vznikly, kdyby se zobrazené násilí odehrálo ve skutečnosti. Předmětem bádání je tentokrát *Tekken 3*...



EDDY GORDO VS LING XIAOYU

Diagnóza

Xiaoyu dostává četné zásahy vší silou do obličeje, které by s nejvyšší pravděpodobností způsobily bilaterální (oboustrannou) frakturu dolní čelisti. Patrně by došlo i na zlomeninu septu (nos). Důsledek: VELKÁ BOLEST! Poruchy vidění, stability i dýchání kvůli zaníceným tkáním a krvácení, uvolnění chrupu a různé rány a podlitiny.

Xiaoyu je dále opakovaně zasažena několika kopy do spodní části nohy. Nic příliš fatálního - došlo by asi na krvácení nebo podlitiny. Také však dostává značně tvrdé rány do břicha, které by jistě způsobily vnitřní krvácení, a dokonce možná protržení orgánů v dutině, jako jsou střeva, slezina a pohlavní orgány.

Prognóza

Xiaoyuino tělo je vystaveno extrémní zátěži v nefér souboji. Ve skutečnosti by tři kola souboje tohoto stylu a síly nikdy nepřežila.

Ve skutečném životě se Sestra Bolest jmenuje Mandy Milesová a je vrchním chirurgem v nemocnici Charing Cross Hospital v Londýně.

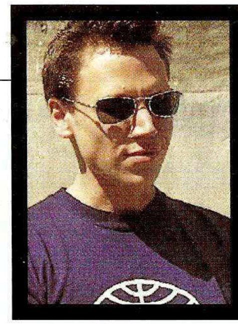
UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Firma EA Magic plánuje spojenectví s „nejslavnějším fotbalovým klubem v historii" a výsledek se má jmenovat *Sparta Praha: The Game!* Vyrobeno bude pouze dvanáct exemplářů, které se budou prodávat po 99,- Kč. Limitovaná edice bude k dostání pouze v Jižním Jemenu... Japonská firma Rhombus fušuje na projektu *KnitMs* pro PS2. Hráči zde ovládají postavu školačky v nabírané sukni a musí pro ní plést různé části oděvu. Vzory pro nejoriginálnější pletené oblečky budou i s cenami k dostání na Interwebu... **Objevil se šílený cheat pro hru *WipTřiOut*! Stačí udělat v třídě Rapier rekord kola pod minutu, a odemkne se bonusové vznášedlo, modelované přesně podle zuhelnatělých plic programátora Psygnosis Carlose Barretta...** Výzkumníci společnosti Dantex pracují na uživatelském joypadu - pouze pro bernardýny... **Z přísně střežené centrály Sony unikl dokument, který se zmiňuje o několika rozpracovaných titulech pro PS2: simulátor tiskového mluvčího české vlády *Roucheck*, velmi emocionální bojovka šitá na míru Emotion Engine s názvem *Skinheads Vs Punks* a zejména RPG-strategie *Theme E55*...** Na závěr ještě cheat pro *Soul*



Reaver. Přepněte se na úvodní obrazovku, vyndejte disk a místo něj jakýkoli vinyl s koncepčním albem Genesis ze 70. let. Hra pak poběží v ultra-res režimu v rozlišení 12000 x 8000. **Vaše Ucho!**



Tony Mott je šéfredaktorem magazínu Edge, nejprestižnějšího multiformátového herního časopisu na světě.

GENERATION NEXT

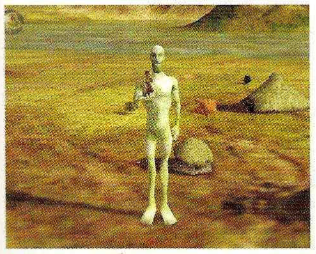
NASTÁVÁ VĚK ANALOGU! A VÍCE EMOCÍ DO HER...

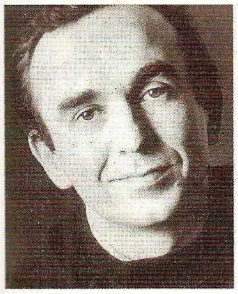
Mnohé z těch, kdo jsou informováni o nejnovějších aspektech PS2 představené v Tokiu, oslnil grafický vzhled titulů, jako je *The Bouncer*. Mnozí se rozplývají nad tím, že nová mašinka od Sony bude umět přehrávat DVD filmy. Ale mnozí také zároveň téměř přehlédli skutečnost, že se Sony chystá ovládnout svět novým joypadem, který bude plně analogový (citlivý na rychlost a tlak).

Hraní videoher je koníček starý už skoro čtvrt století a moje vztahy s herními zařízeními byly tenkrát povětšinou digitální. Znám nuly a jedničky, zapnuto a vypnuto, doleva a doprava, zrychlit a brzdit. Nacházím se v takové situaci, že *Wip3out* hraji raději s digitálním než s analogovým ovladačem. Pokud se Sony podaří prorazit, bude se v příštím roce muset sklonit před nuancemi rozmanitých inputů.

Sony se uchýlila k rozmanitým odstínům šedé, počínaje prostou černou a bílou, což je odrazem hlasitě proklamovaného záměru začlenit do herního obsahu také emoce. Ale jak moc se to ve skutečnosti na hrách projeví? Uvidíme třeba novou *Final Fantasy* s romantickými setkáními, kde bude joypad sloužit pouze k vyjádření souhlasu či nesouhlasu s milostnými návrhy? Může po lehkém klepnutí na křížek postava na obrazovce letmo na rty políbit jinou postavu, zatímco zuřivý úhoz vyústí v dlouhé, vášnivé líbání? Asi to zní podivně, ale jak znám Square - společnost, která má velké zkušenosti i s experimentováním v tak subtilních oblastech, jako je láska, oddanost a důvěra - nemůžeme ani takovouto věc vyloučit.

Zůstává ale otázka, jsou dnešní hráči - lidé, kteří se vyžívají v zabijáckých akčních hrách - připraveni na zážitky spojené s různými vrstvami emocí? A kdyby připraveni byli, mají o to vlastně zájem? Pro tuto chvíli zůstávám skeptický. ■







Tvůrce ***Dungeon Keeperu*** a blížící se *Black & White* (nahoře) se nesmírně těší na PS2.

PC MAESTRO KOMENTUJE

KLENOTY PŘÍŠTÍ GENERACE

KDYŽ JDE O PS2, MOLYNEUX NEŠETŘÍ EMOCEMI.

Legenda herního průmyslu Peter Molyneux již podepsal smlouvu na vytvoření dvou PS2 her s Activision. Po jeho ostře sledovaných titulech pro PC, k nimž patří *Theme Park*, *Dungeon Keeper* a přicházející, světoborná hra na boha jménem *Black & White*, se očekávají velké věci. K tomuto tématu Molyneux v nedávném rozhovoru v Tokiu řekl: „Mým snem, coby evropského herního designéra, je odjakživa mít možnost vytvářet vizuálně skvělé tituly s opravdovou hloubkou a emocemi. Teď se díky PS2 tento sen mění ve skutečnost.“

Molyneux se proslavil originálními, podmanivými hrami, plnými nových nápadů a prvků. Ve hrách, které chystá pro PlayStation2 (a na nichž bude spolupracovat se společnostmi Big Blue Box a Interpid), chce zajít ještě o krok dál. Jeho touhou je zapojit do hry skutečné emoce, vytvářet hry, které nejsou ani tak o tradiční hratelnosti jako spíš o možnostech, kam až se dá s konzolou dostat.

Emotion Engine od Sony pro takové snahy představuje ideální technologii. Jak tento velký muž prohlásil, díky Playstation2 „vznikne nová generace počítačových her, již budou představovat tituly, které nejen dobře vypadají, ale mají také nevídanou hloubku, silné emoce a vynikající hratelnost - což je kombinace, o které se vám dosud mohlo jenom zdát“. Už aby to bylo. ■

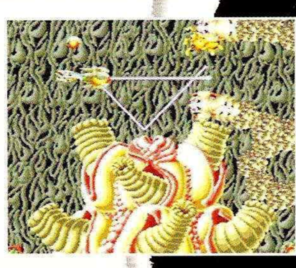
RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE, ČI COIN-OPOVÉ PEKLO? ROZHODUJEME. TENTO MĚSÍC: *R-TYPE*.

MILUJI *R-TYPE*

R-Type patří spolu s klasikami, jako jsou *Pac Man*, *Tempest* a *Out Run*, mezi ony hry, které by neměly být zapomenuty. Důvody jsou nasnadě - klasické retro hry totiž ze své hratelnosti nic neztratily. *R-Type* nebyl ani tehdy něco superoriginálního. Byl jedním článkem dlouhé řady rolovacích střílleček. Úspěch si však získal díky tomu, že se dostal na samou hranici možností žánru. Obsahoval nejlepší grafiku, nejlepší zbraně a nejdokonalejší křivku narůstání obtížnosti. Z toho pramenila jeho neodolatelnost - vždycky, při každém hraní jste se mohli dostat ještě o kousíček dál (než vás ovšem nějaký megaboss nerozmašíroval). Po *R-Type* se už nikomu dalšímu takhle úspěšná střílečka nepovedla - tahle totiž dosáhla dokonalosti. *R-Type* na duhou stranu naprosto zničil žánr rolovací střílečky, přesto je ale jednou z nejneodolatelnějších her, které kdy byly vytvořeny. Prostě k sežrání.

Nick Jones



NENÁVIDÍM *R-TYPE*

Když byl *R-Type* uveden, představoval jednu z nejlépe vypadajících her na světě. *R-Type* ale bohužel byl i neuvěřitelně obtížný. Jediná šance jak uspět, bylo vrážet do něj stále další peníze (což si tvůrci jistě neuvědomili, ehm), dokud jste si podrobně nezapamatovali všechny druhy útočících monster i jejich předem naprogramovanou pozici. Zatímco jste jako o život neustále mlátili do tlačítka Fire, rolovala na vás jedna vlna hloupých nepřátel za druhou. A pak, když jste si už, už mysleli, že se dostanete dál, objevil se boss dvakrát tak velký jako arkádový kabinet a vysílal na vás lasery zabírající více než 50% hrací oblasti. Pro PlayStation byl *R-Type* od začátku frustrující. Jediným plusem je, že už nemusíte platit za další continue. Nenávidím ho.

Justin Calvert

Verdikt: Justin je absolutně mimo mísu. *R-Type* je klasika a všichni to vědí. Retro ráj!

SCREEN TEST

ZAHRAJEME SI NA PRODUCENTA, KTERÝ TOČÍ FILMY NA MOTIVY HER

1. SYPHON FILTER

„Bezcitný terorista. Experimentální virus. Jediná protilátka."
Režie: **John Woo**

Zápletka:
Tajný agent Gabe Logyn se snaží dopadnout teroristu Rhoemera a jeho komplice, kteří ve Washingtonu rozmisťují bomby s virem Syphon Filter. Rhoemer ale uteče a ukryje se v raketovém hangáru v Kazachstánu, připraven odpálit virus...

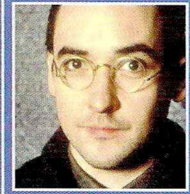
Styl:
Asi nejfilmovější playstationová hra se už výborně hodí do stylu hongkongské režisérské legendy Johna Woo. Koncept („Představte si zbraň, která může zasáhnout pouze určité území, etnické skupiny...") je pro něho jako dělaný, stejně tak osamělý hrdina a vysoký potenciál zpomalených záběrů a četných explozí. Stejně jako ve filmech s 007 se tu má střídat spousta exotických míst a hlavní zápletka je módně aktuální (terorismus, biologické zbraně). Cusack v sobě skvěle sdružuje citlivou duši (třeba Střely nad Broadway) a akčně orientovaného inteligentního hrdinu (Con Air). Henriksen jako jeho protipól má své kožené chladnokrevné vystupování a přirozenou nevychovanost. Přidejte si do toho trochu lehce erotického jiskření s půvabnou slečnou Carrerovou a její krásnou, leč zlou nemesis Millou Jovovichovou. V roli profesionálního vraha s prošedivělou bradkou si nelze představit nikoho jiného než úžasného Jeana Rena. Kasovní trhák by měl být na světě.

Zelená, nebo stopka?
Samozřejmě jasně zelená. Pokud jste začínající scénárista, neváhejte ani sekundu. Pošlete do Hollywoodu velký balík s podrobným popisem, jednou konzolou Sony a kopií hry. Jestliže i potom nevytáhnou šekové knížky, jsou to hlupáci.

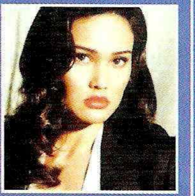


Fakt: Stříbrné plátno je pro *Syphon Filter* od 989 jako stvořené.

OBSAZENÍ:



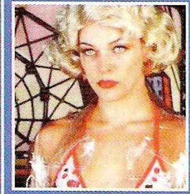
▲ Zvláštní agent Gabe Logan: John Cusack



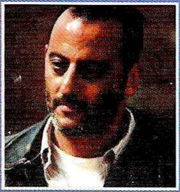
▲ Gabova pomocnice-partnerka Lian Xing: Tia Carrereová



▲ Velký, zlý vůdce teroristů Erich Rhoemer: Lance Henriksen



▲ Rhoemerova ruská vražedkyně Mara Aramova: Milla Jovovichová



▲ Rhoemerův francouzský bodyguard Anton Girdeaux: Jean Reno







Fantastické RPG od Square budete moci sdílet se svými on-line spoluhráči po vydání pro PlayStation2.

WORLD WIDE SQUARE

ON-LINE FANTAZIE

FINAL FANTASY SE DÍKY PS2 DOSTANE NA INTERNET

Podle internetového zpravodaje Lycos News hodlá firma Square svou hru *Final Fantasy* v její budoucí modifikaci pro PlayStation2 ihned po vydání v roce 2001 zpřístupnit i jako on-line multiplayer. Detaily se už rozletěly vzduchem a dávají fanouškům *FF* velké naděje. Objevily se informace, že díky internetu budou moci hrát najednou stovky hráčů (jako u každého on-line RPG na netu) a očekává se také, že ke hře budou moci být vydávány pravidelné updaty, jako u podobných her pro PC.

Do té doby se ale tvůrci *Final Fantasy* budou muset ještě vypořádat s *Final Fantasy IX* (vyvíjené pro PlayStation1, která se má objevit někdy během roku 2000), *Chocobo Racingem* (na trhu v Evropě by se měla objevit co nevidět), *Chocobo Stallionem* (bizarní hra o pěstování Chocobů a závodění s nimi, jejíž vydání v Japonsku na sebe už nenechá dlouho čekat) a také právě ohlášenou *Dice De Chocobo*, hrou ve stylu Monopoly (Sázky a dostihy), v níž bude vystupovat všudypřítomný kříženec kuřete/pštrosa. Že si to vymýšlíme? Bohužel ne... ■

ZELDA A LARA OSLAVUJÍ

CENY BAFTA UDĚLENY

„HERNÍ OSCARY" SE ROZDÁVALY V LONDÝNĚ

V PSM 19 jste si mohli přečíst seznam nominovaných na druhý ročník cen BAFTA (v kategoriích, které zajímají hráče). 22. října pak bylo toto nejprestižnější evropské ocenění pro lidi pracující v oboru počítačové zábavy předáno vítězům. Zdaleka nejlépe dopadla nejlepší hra konkurenční konzoly N64, ale ani playstationové tituly nepřišly zkrátka, prakticky zvítězily ve většině případů, kdy byly nominovány. Podívejte se na to (v závorce v tomto pořadí: vydavatel/výrobce/formát)...

Nejinovativnější hra - *Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo/Nintendo/N64)
Nejlepší hra - *Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo/Nintendo/N64)
Cena za animaci - *Driver* (GT Interactive/Reflections/PlayStation)
Cena za zvuk - *GTA: London 1969* (Rockstar/Rockstar/PlayStation+PC)
Cena za interaktivitu - *Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo/Nintendo/N64)
Cena za design - *Wip3out* (SCEE/Psygnosis/PlayStation)
Cena za programování - *Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo/Nintendo/N64)
Cena Tima Berners-Leeho za největší osobní přínos britskému interativnímu průmyslu - *Toby Gerd & Paul Douglas* za postavu Lary Croft (Core/Eidos/PlayStation+PC)
Zájem o jakousi obdobu „oscarů" světa her byl natolik silný, že od příštího roku pořadatelé plánují TV přenos ze slavnostního udílení a další doprovodné akce. To už do boje vstoupí i PlayStation2... ■

ORIENT EXPRESS

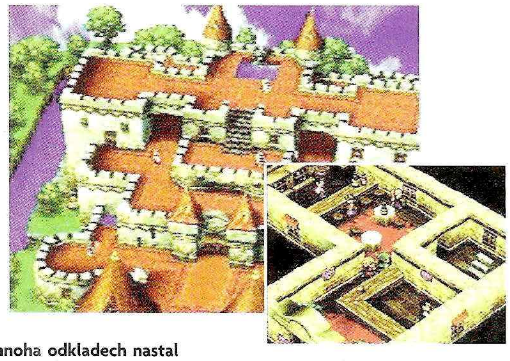
36 ON 136 OE プレイステーション

PREVIEW



DRAGON QUEST VII

(ENIX/LEDEN 2000)



Dragon Quest VII je stále číslem 1 nejočekávanějších her v Japonsku.

Po mnoha odkladech nastal ještě jeden a už na konci listopadu bylo jasné, že dvouCD *Dragon Quest VII* do Vánoc nevyjde. Nicméně demo verze si na Tokyo Game Show získala obdiv odborníků i laiků. Příběh vypráví o rybářově synu, který žije na malém poklidném ostrůvku. Jednoho dne náš hrdina najde prastarou kamennou tabulku, na níž je vyrytý obraz jakési ztracené Atlantidy. Hrdina společně s přáteli má hledání ztracených kontinentů jako hobby, a tak je nasnadě, že se bude pokoušet přijít na kloub i tomuto nově nalezenému světu.

V tradičně probíhajícím RPG stojí za povšimnutí tři věci. Za prvé hra používá podivný hybrid 3D (adventura) a 2D (bojové sekvence) grafiky. Za druhé hra díky mimořádně promakanému nahrávacímu systému nezdrží hráče ani na sekundu loadingem. A za třetí bylo potvrzeno vydání i v USA, což by mohlo znamenat, že bychom se mohli dočkat i my.

PARASITTE EVE II

(SQUARE/PROSINEC 1999)









Parasite Eve II... Nemohlo by s přispěním firem Square a Sony dojít konečně i k PALovému vydání?

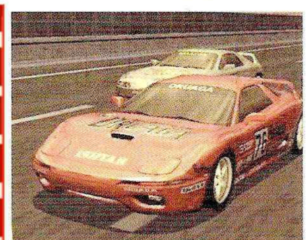
Příval her od Square nekončí! Pokračování „filmové" adventury Takashi Tokita, které se opět odehrává v Severní Americe a jehož hrdinkou je stále krásná agentka FBI Aya Brea, navazuje na předchozí děj „tři roky poté". V minulé hře měla Aya vyčistit New York od takzvaných neo-mitochondrialních stvůr, které ohrožovaly národ. Ty se naneštěstí vrátily a tentokrát ovládly budovu Akropolis v Los Angeles. Aya se znovu musí postavit do čela jednotky MIST (Mitachondrial Investigation & Suppression Team = Tým pro výzkum a zničení mitochondrií) a vyhladit parazity dřív, než zamoří celou planetu. S hodně vylepšenou grafikou (pozadí teď spíše připomíná film než prerenderované CG) a tradiční adventurovou hratelností doplněnou o prvky RPG (oproti původní hře je tu mnohem víc hlavolamů) se z *Parasite Eve II* stala tak trochu hra v *Resident Evil* stylu.

Přepokládá se, že obchody v Akihabaře hra zamořila 9. prosince.



TTT a *RRV*. Pořad je to rané stádium, čtyři a půl měsíce do vydání!







PŘED UZÁVĚRKOU

PLAYSTATION? 2!

DALŠÍ A DALŠÍ HRY PRO KONZOLU NOVÉ GENERACE

Zprávy o PlayStation2 se na nás valí doslova každým dnem, a tak dáte dohromady jeden článek (viz. str. 19), a druhý den tam jsou už informace neúplné. Sony oznámila na Tokyo Game Show, že počet potvrzených titulů pro PlayStation2 je 84. Nyní jejich počet vzrostl už na více než 160, přičemž vydání asi 20 z nich se plánuje již na březen! Upřesněné informace o dříve oznámených a nejnovější přírůstky uvádíme v tomto prostoru...

• T&E Soft čili tvůrci hry *Everybody's Golf* chystají při premiéře vydat hru *Golf Paradise*. Bylo potvrzeno, že bude obsahovat režim umožňující automatické generování golfových hřišť zvaný „Genesys-G".

• Pozadu nezůstanou ani u Konami, kteří se chtějí předvést s *DrumManii*, k níž bude patřit nový speciální ovladač. Verze pro PS2 bude mít nový editační režim, který vám umožní vyměňovat si data s přáteli a stahovat si nové písničky ze všech případných updatů v budoucnosti.

• Tecmo vydají v USA do konce roku 2000 PS2 verzi hry *Ninja Gaiden*.

• Nové záběry ze hry *Kessen*, feudální strategie připravované pro premiéru PS2 společností Koei, ukazují více než 300 nezávisle jednajících jezdců a pěšáků na obrazovce. Důležitá informace: preview demo hry *Kessen* a speciální tričko budou obsaženy v balíku hry *Large Sea Navigation IV: Estado* od firmy Koei pro PlayStation1.

• Firma Whoopee Capm pracuje na PS2 verzi hry *Tombi*. Pokračování loni vydané hry by mělo vyletět z hnízda příští jaro.

• Capcom údajně zvažuje konverzi hry *Biohazard: Code Veronica* (vyjde pro Dreamcast) pro PS2. Chris a Claire se vracejí domů! ■

TAK TO BY BYLA HRA!

TÍŽIL VÁS NĚKDY GENIÁLNÍ NÁPAD NA HRU? V NAŠÍ RUBRICE BY SE VÁM MOHLO ULEVIT...

TOYS 'N' TRACTORS / AUTOR: DAVID NOLAN

• Koncept

„Celá hra je o penězích a farmě," napsal nám David Nolan z Dublinu a elegantně tak shrnul koncept hry *Toys 'n' Tractors*. Cílem je vydělat pomocí různých zemědělských úkonů 5 mil. £. Můžete chovat různé druhy domácích zvířat, pěstovat plodiny a lovit. Zbytečné zaměstnance nebo zvířata musíte bez milosti odlifrovat do velikého likvidátoru a ti, kdo na to mají žaludek a netrápí je žádné skrupule, mohou nahnat váhu pomocí prášků, které na jedné straně extrémně zvyšují živou hmotnost, ale na druhé za ně můžete zaplatit pokutu.

• Styl

Je to takový kříženec South Parku s módní dovolenou na farmě, která se často praktikuje v USA. Většina dění se odehrává kolem toho, abyste svou farmu udrželi v provozu, musíte volit různé taktiky, abyste uhlídali jak zvířata, tak lidi. Dalším rizikem, díky němuž můžete zkrachovat, jsou poplatky veterinářům v případě, že třeba včas nerozpoznáte propukající epidemii nemoci šílených krav. Pokud všechno nejde podle vašich představ, můžete se uchýlit k nezákonným praktikám..

• Verdikt

Není pochyb, že pokud se chce hra *Toys 'n' Tractors* svézt na současné vlně zemědělských her (příklad: *Sheep*), měla by kombinovat bezprostřednost akční hry s hloubkou manažerského simulátoru. Zatímco engine nabízí spoustu možností pro zotročení vesničanů a komické situace na jatkách, lov dodává hře navíc jakousi aristokratickou vznešenost. Pěkné, Davide. Je to špičkový přírůstek do pokladnice rurálního násilí.





JE TO TAKHLE SNADNÉ!

Stačí, když hodíte na papír název a stručný popis své hypotetické hry a přimalujete svou představu, jak by mohl vypadat obal. Svůj nápad zašlete na adresu PSM pod heslem TO BY BYLA HRA! Nejlepší obsadí tuto stránku.

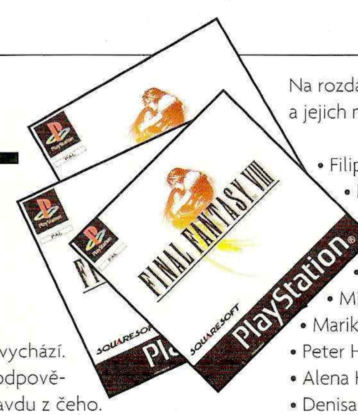
KDO VYHRÁL FINAL FANTASY VIII?

VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE Z PSM 19

GUNBLADE? PRO VÁS HRAČKA!

Stovky korespondenčních lístků zaplnily celou obří igelitku v naší kanceláři. Přímo z ní bylo vylosováno deset správných odpovědí na tradiční „desítkovou" soutěž PSM, konkrétně z čísla 19.

Otázka se týkala zbraně, které se dostalo snad největší publicity od chvíle, kdy PSM vychází. Proto nebylo problém na ni odpovědět, a tudíž losovat bylo opravdu z čeho. Správná odpověď zní: Gunblade je hybridní zbraň hlavního hrdiny *Final Fantasy VIII* Squalla Leonhearta.



Na rozdání bylo 40 cédeček (po čtyřech v každém balení hry) a jejich novými majiteli se stávají...

- Filip Sejkora, Nové Město na Moravě
- Pavel Dvořák, Dobrá Voda
- Radim Fialka, České Budějovice
- Tomáš Zeman, Praha 8
- Roman Žižka, Praha 6
- Milan Cháb Jr., Horní Poustevna
- Marika Loskotková, Ostrava
- Peter Hroba, Štúrovo
- Alena Kohoutková, Kralupy n. Vltavou
- Denisa Studená, Duchov

Všem zúčastněným děkujeme a výhercům gratulujeme.





Prostřednictvím zveřejněných screenshotů se propaguje hlavně McRaeův Focus.







Samotná automobilka Ford se na herním ztvárnění vozu Focus Colina McRae intenzivně podílela. Když si tuto skutečnost spojíte s perfekcionismem Codemasters, lze očekávat, že *Colin McRae Rally 2* bude skutečně dokonalým pokračováním.

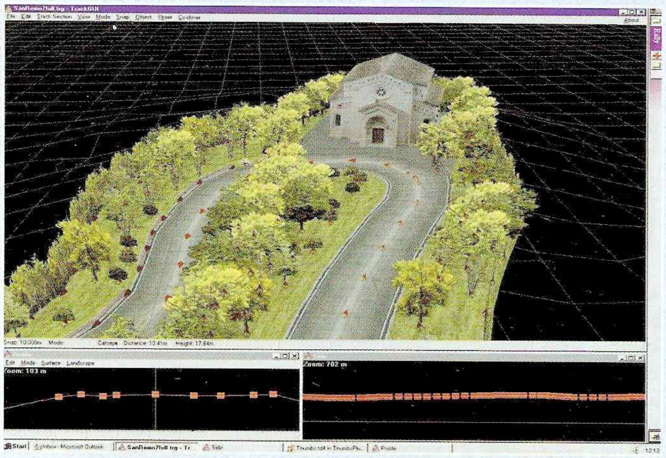


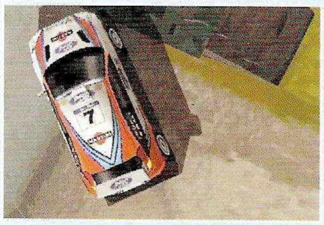
ní a tlumení všech čtyřech kol a ta se i realisticky točí, čímž je celá jízda mnohem zábavnější." Ovšem přiznejme si, pro mnoho hráčů je nedílnou součástí hry to, že mohou tyto skvostně modelované karosérie aut deformovat v kolizích. V první verzi byly bouračky skvělé, přesto i tento rys doznal vylepšení.

„Na algoritmech deformace pracujeme právě nyní," rozpovídá se s nadšením Guy. „Už teď lze ulamovat spoilery a demolovat zadní nárazníky, aby je poškozené auto tahalo za sebou po zemi." Nicméně v jedné věci má *V-Rally 2* nad *Colinem* výhodu - můžete si tam editovat vlastní okruhy. Nicméně na to Guy s pohrdlivým úsměvem a nevyslovenou narážkou na Infogames opáčí, že ještě neviděl traťový editor pro PlayStation, který by fungoval smysluplně. „Já osobně bych měl radši spoustu dobře udělaných tratí, než abych si je musel sám vymýšlet."

No, uvidíme, zda stejný názor budou mít i hráči, nicméně již teď mají u Codemasters hotové a hratelné všechny okruhy. „Ve skutečných rallye jsou některé úseky strašně dlouhé a nemyslím, že by byly nějak zábavné. Stejný princip jsme sice použili i v *Colin McRae Rally 2*, ale tyto úseky jsme doplnili o nejrůznější prvky jako křižovatky, nerovnosti apod., takže tratě vypadají realisticky, a přitom skýtají i velkou herní zábavu." Zdá se, že *Colin McRae Rally 2* je výsledkem stejně pečlivých analýz, rozborů a ladění jako evropský automobil roku 1998 Ford Focus, v němž válčí sám velký Colin. Zbývá ještě udělat pár drobností pod kapotou hry a výsledek by měl vyjet na playstationovou trať na jaře příštího roku.

Catherine Channonová







Tratě jsou pouze inspirovány skutečností a modifikovány v zájmu hratelnosti.

PROFIL

FIRMA:	Codemasters
JMÉNO:	Guy Wilday
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
ZKUŠENOSTI:	Než přišel ke Codemasters, pracoval Guy pro společnost specializovanou na automaty. U Codemasters produkoval *Colina McRae* a teď pracuje na druhém dílu této hry.
VLIVY:	Pochopitelně *Colin McRae Rally*. Guy je velký automobilový fanoušek (a hrál i *Sega Rally*), proto vždy bylo záměrem jeho her vytvořit pocit, že řídíte skutečné auto, jak na silnici, tak v terénu.

DALŠÍ INFORMACE

WEB:	www.codemasters.com

NAZEV:

MICRO MANIACS

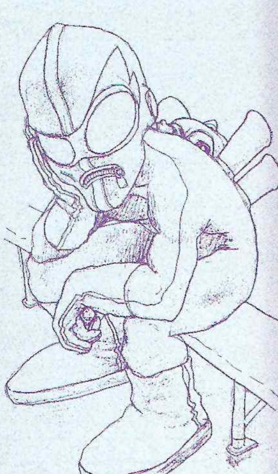
POZNÁMKA:

KLASIKA OD CODEMASTERS JE KOMPLETNĚ PŘEDĚLÁVÁNA V LABORATOŘI BLÁZNIVÉHO VYNÁLEZCE...

PRODUCT SPECIFICATION

STYL:	závodní multiplayer
VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	Codemasters
DATUM VYDÁNÍ:	Jaro 2000

DESIGN POSTAVIČKY:



HOTOVO: 50%



Můžete to přeskočit! Pokud se naučíte dobře načasovat odraz, není už nutné některé překážky obíhat.



Předměty každodenního použití se promění v hrůzné noční můry.

KDYSI DÁVNO...

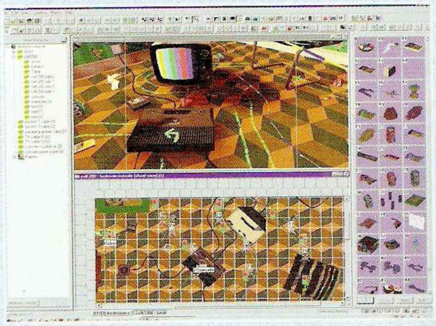
Micro Machines byly poprvé vydány pro konzolu SNES roku 1991. Okamžitě se proslavily díky bláznivým závodům na stole prostřeném k snídani a brzy si podmanily spoustu lidí multiplayerovou hratelností.

Brzy poté, co se rozšířily 16bitové systémy, vznikla řada různých verzí, k nimž patří třeba velmi populární *Micro Machines Military*.

Po příchodu PlayStation se roku 1997 objevila hra *Micro Machines V3*. Nyní se mohlo díky dvěma multitapům bavit až osm hráčů najednou!

Nehledě na různé mutace, koncept *Micro Machines* byl vždy stejný. Hráči závodí s autíčky v prostředí domácnosti a přilehlého okolí, přičemž se musí nejen vyhýbat překážkám typu krabice od mléka, ale hlavně se snažit dostat co nejvíce před soupeře, respektive nezaostat více, než je kritická mez okraje obrazovky.

Tento recept je natolik oblíbený a životaschopný, že se spousta tvůrců snažilo o jeho napodobení (*Circuit Breakers*). Nikdo však neuspěl tak, jako Codemasters, kterým se podařilo namíchat všechny ingredience hry téměř ideálně.



Práce v chodu. Všechny playstationové hry se tvoří na PC. Zde vidíte vývojové nástroje použité pro *MM V4*.

Codemasters jsou známí schopností vytvářet hry s výjimečně dlouhou životností. Úspěšná kariéra *Micro Machines*, která již brzy oslaví desáté narozeniny, se už ale asi chýlí ke konci? Nastal již čas, aby Codemasters přišli s něčím novým? Producent *MM* Richard Baxter má opačný názor...

Zůstaňme ještě chvíli v minulosti. V *MMV3* se sérii podařil úspěšný přechod do 3D. Codemasters doufají, že se jim podaří hranice zobrazování starého konceptu posunout ještě jednou v *Micro Maniacs*.

Během jakéhosi generálního úklidu se designová tvář *Micro Machines* změnila téměř k nepoznání. Je konec se starými známými autíčky, na jejich místo nastoupila naprosto šílená, asi palec vysoká stvoření, která umějí šplhat, skákat, běhat po všem možném a vůbec se chovat nepříčetně. Díky této změně mohli Codemasters zařadit několik nových prvků hratelnosti, jako třeba souboje. Nové úrovně ve stylu arény vytvářejí prostředí pro bitvy na vítězství a porážku, kde se uplatní spousta speciálních pohybů a fantastická zničující komba, jež mají „maniaci" k dispozici.

Micro Maniacs jsou postaveny na velice jednoduchém konceptu - jeden až osm hráčů se pohybuje v rozsáhlém prostředí a snaží se jak svými závodnickými schopnostmi, tak nečistými, až zákeřnými prostředky (power-upy, vystrčení) vyšachovat soupeře z obrazovky. Když měříte pouhých pár centimetrů, i běžné předměty v domácnosti mohou představovat smrtelné nebezpečí. Z krabic od corn flakesu se rázem stanou velikánské mrakodrapy, pánvičky s tukem představují lávová jezera a kuchyňské

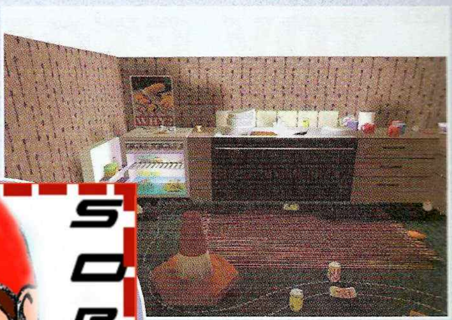
CITAT: **„Z krabic se stanou mrakodrapy, z pánviček lávová jezera..."**

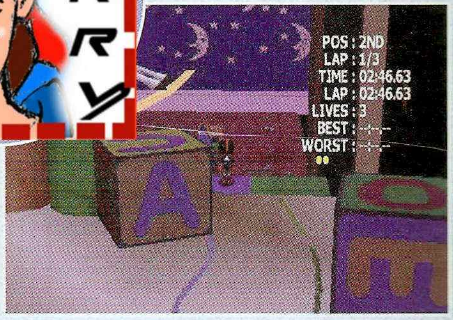


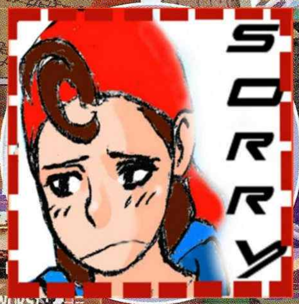
Maniaci si díky šplhání, skákání a přebíhání poradí i s překážkami, s nimiž si auta nemohla poradit.











Prostředí je mnohem interaktivnější a rozmanitější než dřív.

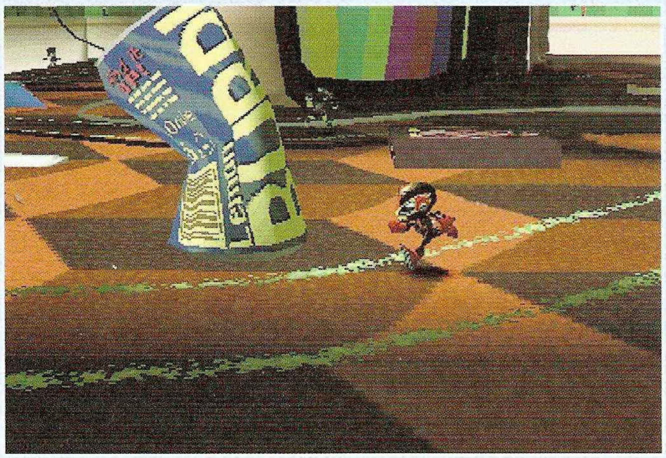
dřezy se zdají stejně hluboké jako oceán. Richard hovořil o fyzikálních vlastnostech předmětů a látek, které museli mít na mysli, když vytvářeli hru. „Například jsem na stůl vyklopil sklenici marmelády a uvažoval jsem o tom, co by se stalo, kdyby do ní vběhl náš závodníček? Přilepily by se mu na nohy kapky, které by ho pak brzdily? A kdybychom to začlenili do hry, jak dlouho by trvalo, než by tenhle handicap zmizel? Ono se to nezdá, ale tyhle věci jsou důležité..."

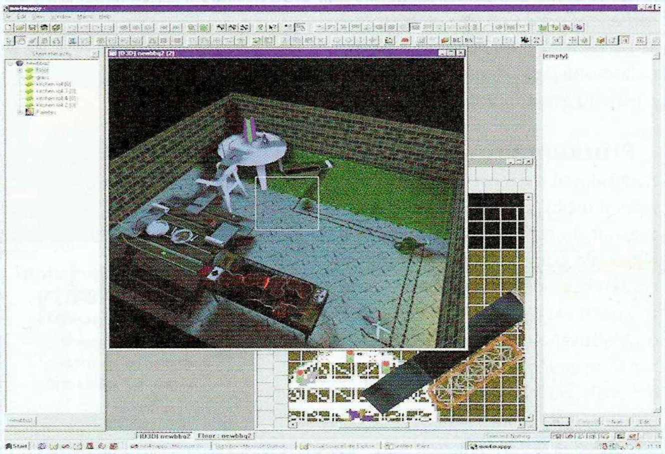
Každý maniak má dva speciální útoky a k tomu čtyři úrovně power-upů. Kromě standardních postav můžete v určitých sektorech hry odemknout také postavy bonusové. Jak už napovídá pojmenování, všichni tito závodníci jsou tak trochu nepříčetní. Najde se tu ještě několik dalších prvků, o nichž se Richard rád rozpovídal. On sám si zvlášť oblíbil retro úroveň. „Jedna z úrovní obsahuje konzolu z počátku osmdesátých let, která přemění ty, kdo do ní vstoupí, na retro postavy v retro herním světě. Vracíme se v ní do věku herní nevinnosti."

Některé technické triumfy by se daly snadno přehlédnout, ale tvůrci jsou na ně obzvlášť hrdí. Jak vysvětluje Richard: „Je tu zbrusu nový 3D systém ne nepodobný tomu, který se užívá ve 1st person PC střílečkách. To znamená, že můžeme simulovat pohyb v prostoru a zobrazení prostředí plně interaktivně a mnohem věrohodněji."

Když se podíváte na veškeré nové prvky, *Micro Maniacs* se zdá být více než pouhým technickým updatem. Uvidíme, zda hra s maniaky bude stejně maniakální, jako tomu bývalo dříve.

Catherine Channon ■





Bez aut? Jak vidíte Codemasters se odhodlali k nepředstavitelnému a kupodivu to funguje.

PROFIL

FIRMA:	Codemasters
JMÉNO:	Richard Baxter
ZAMĚSTNANÍ:	Producent
ZKUŠENOSTI:	Richard pracoval na všech druzích her - za zmínku stojí zvlášť *Formula 1*. Ke Codemasters přešel před dvěma lety.
VLIVY:	Všechny možné závodní hry a multiplayery, jako jsou *Worms* a *Wipeout*. Samozřejmě také předchozí hry řady *Micro Machines*. Richard nad nimi trávil spoustu času dávno před tím, než začal pracovat u Codemasters.

DALŠÍ INFORMACE:

WEB:	www.codemasters.com

NÁZEV:

TOY STORY 2

POZNÁMKA:

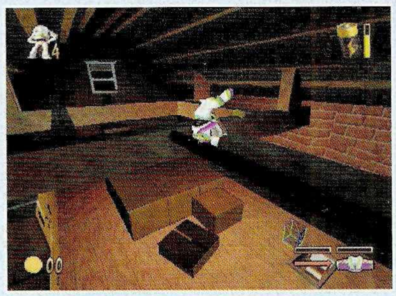
BUZZ RAKEŤÁK TÁHNE DO SVĚTA 3D ADVENTUR VE HŘE JAK OD DISNE

SPECIFIKACE:	
STYL:	Akční adventura
VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Traveller's Tales
DATUM VYDÁNÍ:	únor 2000
HOTOVO:	90%





Buzzův laser vypadá z pohledu třetí osoby hezky, pokud chcete ale zamířit aspoň trochu přesně, musíte se přepnout na kameru zabudovanou v Buzzově helmě.







Většina nepřátel zatím mnoho inteligence nepobrala, ale dejme jim trochu času a uvidíme, jak se jejich programátoři vytáhnou.

Začátkem příštího roku, aby se časově shodoval s vydáním dalšího filmu, budou v rámci hry *Toy Story 2* na PlayStation debutovat Buzz Rakeťák a plyšový kovboj Woody. PSM si o hře, filmu a životě vesmírného tuláka popovídal s Robem Lettsem, vedoucím producentem u Activision.

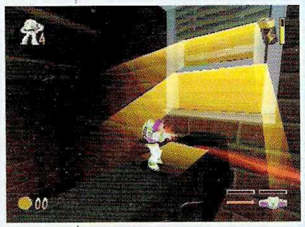
Budete hrát Buzze Rakeťáka, který se vydá zachránit svého kamaráda Woodyho. Toho unesl sběratel hraček jménem Al. Zápletka hry se snaží co nejvíce přiblížit ději budoucího animovaného filmu Příběh hraček 2. Některé úrovně jsou ovšem vytvořeny pouze pro hru.

Systém hry se vyvíjí v úrovních, některé z nich musíte navštívit i dvakrát, podruhé tehdy, když už si Buzz opatřil lepší výzbroj, a může tedy zvládnout i náročnější úkoly. Každý sektor obsahuje množství úkolů, za jejichž splnění dostáváte stravenky Pizza Planet. Čím více stravenek získáte, tím dál se ve hře dostanete. Ke zmíněným úkolům patří třeba vyhrát závod, najít chybějící předměty, bojování s minibossi a sbírání mincí. Je tu dále pět velkých bossů, které musíte porazit. Nakonec se musíte utkat se zlým superbossem Zurgem. Nejspíš si tedy oddychnete, když zjistíte, že Buzzova blikající světélka byla upgradeována na funkční lasery.

Buzz stále neumí létat, ale má celý soubor pohybů, které by mu záviděla i Lara. „Má také k dispozici kompletní vybavení Space Ranger, jako jsou například raketové boty, kosmický štít, ukotvovací hák a měsíční skákací boty. Výrazně vám to pomůže při získávání některých špatně dostupných stravenek," nadšeně vypráví Rob. Pro přemisťování se po úrovních jsou důležité dobře načasované skoky. Musíte si také všímat předmětů, které můžete nějak využít."

Průzkum úrovní je zjednodušen možností nastavit pohled z první osoby. Buzz se po dobu, kdy je přepnut do tohoto režimu, nemůže hýbat, ale pomůže vám přesně zaměřit nepřátele a udělat si přehledný obrázek, jak to kolem vás vypadá. Protože jde o nefalšovanou disneyovku, není snad ani nutné se zmiňovat o líbivé a technicky dokonalé grafice. Konečná verze bude přirozeně zahrnovat FMV přímo z filmu, který poběží na jaře v kinech. Rob Lett nás ujistil, že určitě „nebudeme zklamáni"!

Justin Calvert



Průzkum lokací je důležitý. Najde se tu například spousta místností a krom toho možná i cesta na základnu.

PROFIL	
FIRMA:	Activision
JMÉNO:	Rob Letts
ZAMĚSTNÁNÍ:	vedoucí projektu
ZKUŠENOSTI:	Jako vedoucí producent u Activision pracoval Rob na spoustě titulů, z nichž nám ani jeden nejmenoval.
VLIVY:	Hra v mnohém vychází z filmu, ale za spoustu věcí také vděčí jistému zakulacenému italskému instalatérovi.

CITÁT: **„Buzzova světélka byla upgradeována na lasery."**

NÁZEV:

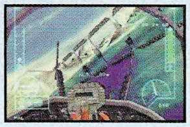
ATD.

DALŠÍ INFORAMCE O HRÁCH BLÍZKÉ I VZDÁLENĚJŠÍ BUDOUCNOSTI

DETAIL



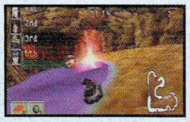
Resident Evil 3
V Japonsku prodal *Resident Evil 3* za první týden famózní jeden milion kopií. Očividně neztratil nic ze svého kouzla. Zombie, pekelná monstra, krev a zbraně samozřejmě nechybí...



JET:X
Curly Monsters • www.curlymonsters.com
Představte si *GT* s nadzvukovými tryskáči místo aut. Tajně jsme si v ECTS vyzkoušeli ranou verzi a valili jsme oči. Vydání připravují Infogrames pro příští rok.



SPEEDBALL 2100
Bitmap Brothers • www.bitmap-brothers.co.uk
Bitmap Brothers se právě lopotí s předělávkou dalšího klasického titulu, *Speedball 2*. Vydání si na jaře roku 2000 vezme na triko Empire.



RENEGETE RACERS
Interplay • www.interplay.com
Interplay chystají další soupeřku hrám jako *Speed Freaks* či *Crash Team Racing*. Ta se chystá nastoupit na scénu příští jaro.



RAILROAD TYCOON II
Take 2 • www.take2games.com
Špičkový PC simulátor se díky Take 2 vydal na cestu k PlayStation. Datum vydání zatím nebylo ustanoveno, ale přesto se kuriózně hovoří o drobném zdržení.



RESIDENT EVIL 3
Capcom • www.capcom.com
PSM potkalo to štěstí, že si na TGS mohl zahrát *Resident Evila 3*. Může tedy s hrdostí oznámit, že je to naprostá bomba. Eidos jej vypustí příští únor.



MASTERS OF MONSTERS
ASCII • www.ascii.com
Mastars of Monsters, jež vám připomenou doby Mega Drivu, přichází s režimem pro více hráčů, 3D bitvami a 3D příšerami. Brzy očekávejte PrePlay.



GEKIDO
Infogrames • www.infogrames.com
Tato obskurní bojovka ve stylu *Streets Of Rage*, o niž se původně starali Gremlini, slibuje drsnější souboje a skvělé zážitky z multiplayeru.



VAMPIRE HUNTER D
JVC • www.jvc.com
Manga řežba od japonské pobočky JVC. *Vampire Hunter D* vykazuje podivnou podobnost s jistou hrou jménem *Soul Reaver*. Na východě se už stala hitem.



ACE COMBAT 3
Namco • www.namco.com
Třetí díl série *Ace Combat* od Namca. Futuristický letecký simulátor se může pochlubit rozvětveným příběhem a jemňounkou grafikou. Příští rok od SCEE.



SPIDER-MAN
Activision • www.activision.com
Všemi oblíbený stěnolezec přichází na PlayStation. Je plodem tříleté spolupráce Activision s Marvel Comix. *X-Men* a *Blade* jsou na cestě!

DETAIL



Ace Combat 3
Ace Combat 3: Electroshere vynáší sérii letových simulátorů od Namca do nových výšek. Po vydání v Evropě, které proběhne v příštím roce, si určitě získá mnoho příznivců.

DALŠÍ INFORMACE

Webové stránky, kde o hrách najdete víc.

ARRGH: www.argh.co.uk
Anally Retentives Retro Games Home je pouhý floutek žijící z nových vydání starých her

Star Wars Gamers: www. swgamers.com
Nejčastěji updatovaná stránka her *Star Wars*, kde Force nabývá největší síly

Tekken.net: www.tekken.net
Pokračuje vývoj *Tekken Tag Tourney* a (potichu) zvěsti hovoří o Tekken 4

Re:Tokyo: www.retokyo.com
Nejnovější a nejobsáhlejší zprávy o hrách v Japonsku



V *GT2* MÁTE K DISPOZICI NEUVĚŘITELNÝCH 594 AUT, Z TOHO JE DVACET ZNAČEK EVROPSKÝCH, OSM AMERICKÝCH A ŠEST JAPONSKÝCH. BOHUŽEL VÁM ZDE NEMŮŽEME UKÁZAT VŠECHNY, VEMTE TEDY ZAVDĚK TOUTO OCHUTNÁVKOU...

AUTOSALÓN GT



Alfa Romeo
145 2.0 Cloverleaf, 1998
156 2.5 V6 24V, 1998
166 2.5 V6 24V 1998
GTV 3.0 V6 24V 1998
Spider 2.0 TS 1998

Audi
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT

Chevrolet
Camaro Z28 1969
Camaro Z28 30th Anniversary Edition
Corvette 1967
Corvette Grand Sport 1996
Corvette 427 1969

Dodge
Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R

Ford
Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 Gti
Focus Zetec 1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT Cobra 1998

Jaguar
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR

Lotus
Elan S2 1964
Elan S4 Sprint 1971
Elan S2 1990
Elise 190
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT

Mercedes-Benz
A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230 Kompressor

PÁNOVÉ, PŘIPRAVTE SE KE STARTU...

NEJSLAVNĚJŠÍ ZÁVODNÍ HRA SVĚTA MÁ POKRAČOVÁNÍ. NA OSLAVU JEJÍHO NÁVRATU PSM HRDĚ UVÁDÍ TENTO EXKLUZIVNÍ ROZHOVOR PLUS MIMOŘÁDNÝ PREPLAY - ZDE JE *GRAN TURISMO 2*.

TEXT: **Mike Goldsmith**
OBRÁZKY: **Hiroki Izumi**

G*ran Turismo*, to je přelomový úspěch konzoly PlayStation. Zatímco se svůdná Lara na cestě k totální slávě neváhala rozkročit napříč platformy PS a PC, *Gran Turismo* je stoprocentně naše, ať se na to díváte z jakékoli stránky. Když se hra poprvé objevila, v oboru závodů s přehledem vládly arkády. Jen občas zazářila hvězdička nějaké té rallye. Dnes má však hlavní slovo realismus a skutečně bez *Gran Turisma* si lze jen velmi těžko představit hry jako *TOCA 2* nebo *Colin McRae*...

My jsme se setkali s mužem stojícím za legendou *Gran Turisma* Kazunori Yamauchim, výkonným viceprezidentem Polyphony Digital Inc, abychom si o jejím pokračování důkladně pohovořili. Stálo to za to...

Očekávali jste u prvního dílu *Gran Turisma* takový ohlas?

Ne, rozhodně jsme nedoufali, že to bude takhle populární hra. Bylo to vážně hrozně milé překvapení. Sledovat, jak hra z obchodů mizí po statisících, bylo pro nás coby autory nejkrásnějším životním



Tomuto muži pějte chválu.

zážitkem. Když vidíte, jak lidi stojí dlouhatánskou frontu před pokladnou právě s vaší hrou v ruce, je to něco nepopsatelného.

Jak lze vůbec ještě vylepšit to, co mnoho herních publicistů označilo beztak za dokonalé?

Původní ideou pro *Gran Turismo* bylo udělat realistický simulátor toho, jak se chovají skutečná auta. Abychom toho docílili, podnikli jsme rozsáhlý a podrobný výzkum, jehož výsledkem bylo vytvoření určitého modelu, který mám za to byl úspěšný alespoň v některých ohledech. Simulaci jsme udělali co nejrealističtější - vozy se přirozeně chovají různě, hodně závisí na způsobu jízdy, ale i na vyladění motoru atd. Detailu jsme věnovali takovou pozornost, že jsme dokonce každý druh auta vybavili vlastním zvukem motoru, stanovili ceny za vozy z druhé ruky a do zpomalených záznamů uvedli technologii mapující prostředí. Stručně řečeno, *Gran Turismo 2* zůstane věrné základnímu a úspěšnému konceptu *Gran Turisma* - hráčům nabídne rozkoš z jízdy opravdovým autem.

Ale jistě jste měli nějaké věci, které se vám nepodařilo vtěsnat do původní verze?

Ano, v případě *Gran Turisma 1* nám skutečně různé překážky zabránily dát do hry vše, co jsme původně zamýšleli. Nicméně v případě *Gran Turisma 2* by se nám mělo podařit všechny tyto věci do celku hry inkorporovat a k nim přidat i jiné, na které jsme přišli i na základě zpětné vazby od hráčů. Co se týče vyladění vozů, myslíme, že v první verzi hry stále zůstal prostor pro další vylepšení. Uděláme vše, co bude v našich silách, aby zábava, kterou otevírá možnost vyladění motorů a další technická nastavení vozů, byla maximální a stejně tak aby prezentace byla jasnější a uživatelsky přívětivější.

Povíte nám něco o nových autech?

Výběr vozů jsme upravili tak, aby odrážel změny, k nimž na trhu došlo, tj. změny jednotlivých modelů, popřípadě uvedení zcela nových modelů. Rovněž jsme výrazně zvýšili počet modelů vozů, které jde zahrát. Hráči naší hry totiž vyjádřili přání, aby ve hře bylo co nejvíce modelů, a tak jsme učinili vše pro to, abychom jejich přání naplnili. Do původní hry jsme nemohli dát všechna auta,





Hezký fáro, čéče! ***Gran Turismo 2* obsahuje nejnovější modely od Imprezy WRX až po nového Brouka od Volkswagenu.**

Informační průvodce *Gran Turismem 2*

Rychlý seznam věcí, které byste o této rychlé hře měli vědět...

- *GT2* je první hra, která kombinuje rallye, sportovní vozy a cestovní vozy.
- *GT2* obsahuje 33 významných výrobců a téměř 600 modelů. To je jednou tolik než v *GT1*.
- Mezi 28 okruhy najdete fiktivní GT okruhy, vytrvalostní okruh ve stylu Le Mans, vysokorychlostní ovál, horský okruh ve Švýcarsku a nově, s licencí pořízený, skutečný okruh Laguna.
- U každé trati rovněž existuje noční a denní varianta.
- Je zde dalších 60 nechvalně proslulých „licenčních" testů. Ti, kterým se nepodaří testy projít, mohou závodit v režimu Permit Mode.
- Stále máte doma paměťovou kartu z *GT1*? Skvělé! Všechny úspěchy dosažené v *GT1* se totiž počítají i v *GT2*.
- *GT2* má reálný zvuk motorů. Navzdory tomu, že samotní výrobci nahrávkou zvuku svých vozů nedisponovali, lidé od Sony si dali tu práci a všech 594 aut nahráli!
- Poškození auta při kolizi nebude ani tentokrát viditelné, ale změní se jeho chování na trati.
- *GT2* obsahuje vše, co je s auty spojeno - údržbu, vylepšování a servis. Musíte nakupovat, přidávat nové části, vylepšovat výkon, až vytvoříte to nejlepší závodní auto na světě.



Mini
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 127SS Mk1

Mitsubishi
Galant VR-G Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III GSR 1995
Mirage Cyborg-ZR 1997
Pajero Mini Sport 1998
Regnum Super VR-4 1998

Nissan
Fairlady 240Z HS30 (240ZG) 1971
Fairlady Z Version S 2-seater Twin Turbo 1998
March Super Turbo 1989
Skyline RS-X Turbo Intercooler DR30 1984

Opel
Astra SRI 2.0i 16V
Calibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V

Peugeot
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 GTi
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe

Plymouth
Barracuda 1970
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird

Renault
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupe

RUF
Modified Porsches
BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

VAŠE AUTORÁDIO

Loni se *Gran Turismo* pyšnilo skutečně podařenými melodiemi, jedněmi z nejlepších, které se kdy linuly z okna auta, ať už polygonového či nikoli. Ani letos tomu nebude jinak. *Gran Turismo 2* má soundtrack plný natolik exkluzivních nahrávek, že dokonce ani samotné skupiny je nebudou moci několik let vydat jinde. Pro lepší obrázek viz. následující seznam. V této souvislosti se můžete těšit také na videoklip od Propellerheads na příštím demo disku...

Ash
Death Trip (Instrumental)

The Cardigans
My Favourite Game
(PlayStation Remix by Faithless)

Everything But The Girl
Blame (Grooverider Jeep Mix)

Fatboy Slim
Illing in Heaven

Mansun
Take it Easy Chicken
(Instrumental)

Propellerheads
Big Dog

Stereophonics
The Bartender & The Thief
(Instrumental)

o která jsme stáli, protože se nám nepodařilo domluvit licenci s výrobcem. Nicméně z nejrůznějších důvodů se nám ani v tomto druhém díle nepodařilo získat svolení Porsche a Ferrari.

Co nové okruhy?
Úplně nové okruhy jsou výrazným vylepšením. Hráči budou moci používat mnohem více své strategické schopnosti a odhad, pečlivě budou zvažovat výkon i ostatní charakteristiky svých vozů, aby je případně co nejlépe upravili podle daného okruhu. Mezi zmiňovanými okruhy najdete Řím, Tahiti, Seattle, Pike Speak nebo Lagunu. Jediným okruhem podle skutečné předlohy je Laguna, což je jediný případ, kde se nám podařilo vyjednat potřebnou licenci. Ovšem absenci reálných okruhů nepovažuji za výrazný handicap. Když můžete při vytváření okruhů používat fantazii, je mimo jiné i využití enginu hry mnohem efektivnější.







Podívejte na ty možnosti! Městské okruhy pro obyčejná autíčka, rallye, závody tahačů, vysokorychlostní ovál, a dokonce jízda v klasických retro vozech... to vše Gran Turismo 2 nabízí.

Jsou ve hře nějaké vozy, které dosud nejsou na trhu?
Ano, je jich zde několik, například nový model Celia XYR od Toyoty, který mát být představen na příštím automobilovém salonu v Tokiu.

Odmítli ještě nějací výrobci, aby jejich vozy byly ve hře?
Mimo zmiňované to byli Volvo a Saab.

Jaký je přínos jednotlivých automobilek do hry?
Pohyb vozu není ovlivňován ani tak značkou či daty dodanými výrobcem, nýbrž svými fyzickými parametry. Pochopitelně jsme dostali značné množství dat od výrobců, ale spíše než detailní podrobnosti nám pomohly při programování jednotlivých modelů obecné informace. Spousta lidí nás chválila za to, že pohyb vozů v původní verzi byl velmi realistický - tak věřím, že to děláme dobře. Z toho, že auto je ve hře, profitujeme my i jeho výrobce, ale pro nás je to auto především klíčový element hry, a tak pochopitelně chceme, aby jich tam bylo co nejvíce. My výrobcům platíme, a oni nám na oplátku dají svolení dát jejich auto do hry.

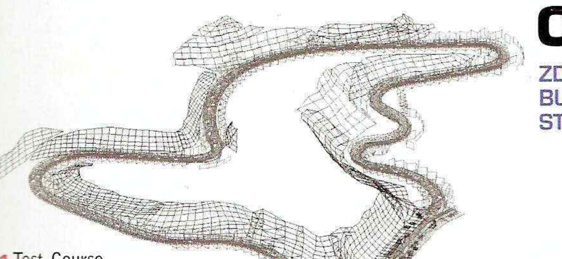
Podařilo se vám přesvědčit zúčastněné výrobce, aby svolili s poškozením aut při karambolech?
V *GT2* bude jedna volba, kdy se sice vzhled auta po bouračce nezmění, ale změní se jeho chování a ovládání. Ve výchozím nastavení bude tato volba vypnuta, nicméně ti, kdo budou mít zájem, si to vždy mohou změnit. Ti pak budou mít na obrazovce speciální displej, který jim řekne, jak byl vůz poškozen.

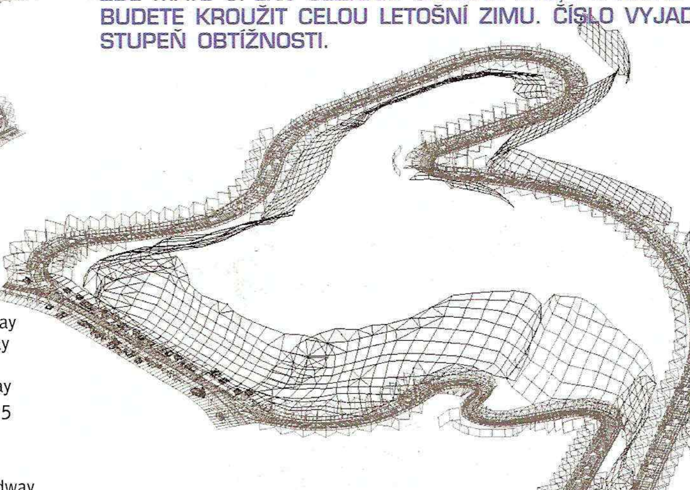
Jak jste vy osobně spokojen s druhým dílem?
Je to hodně dobrodružné, hodně realistické, a (přesto) značně experimentální. Doufáme, že budeme mít k dispozici nejméně 400 reálných vozů (v době uzávěrky tohoto čísla jich bylo potvrzeno 594!) a přinejmenším 20 okruhů (opět, je jich už potvrzeno 28!). Chcete-li ještě víc, pak si můžete počkat na další *Gran Turismo*...

Jedním z nových rysů *GT2* je jízda s tahači drag. Není to trochu odklon od koncepce?
Víte, kdo neriskuje, ničeho nedosáhne. Já se řídím instinkty

OKRUHY V *GT2*

ZDE MÁTE ÚPLNÝ SEZNAM OKRUHŮ *GT2*, PO NICHŽ BUDETE KROUŽIT CELOU LETOŠNÍ ZIMU. ČÍSLO VYJADŘUJE STUPEŇ OBTÍŽNOSTI.





01 Test Course
02 Super Speedway
03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3
04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley Speedway
Tahiti Road Circuit
05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North
06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway
Smokey Mountain South
07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway
08 Special Stage Route 5
09 Roma Circuit
Roma Night Drive
10 North American Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2



Shelby
Cobra 427 1967
Cobra Coupe
GT350
GT500



Subaru
Alcione SVX Version L 1995
Impreza WRX Type R STi Version V 1998
Legacy Touring Wagon GT-B 1998
Rex Supercharger VX 1990
Subaru 360 Young SS
Vivio RX-RA 1997



Suzuki
Alto Works RS/Z 1997
Alto Works Sports Limited 1997
Alto Works RS/X 1990
Cappucino 1995
Kei S 1998
Wagon R Turbo RT/S 1997



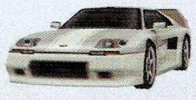
Toyota
MR Spyder 1996
MR2 G-Limited 1998
Supra GT Turbo Limited
MA70 1989
Vitz F 1999
Celica XYR Detroit show version



TVR
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimaera 5.0
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6



Vauxhall
Astra Rally
Corsa Sport 1.6i
Tigra 1.6i
Tigra Ice Race Car
Vectra Touring Car



Venturi
Atlantique 300
Atlantique 400GT



Volkswagen
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Lupo 1.4
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40

a zatím mne to nezradilo. Když jsem pracoval na této hře, lidé z Ameriky mi radili, abych tam dal také nějaká supersilná auta, což jsem nejdříve zamítl s tím, že to nezapadá do koncepce hry. Jenže potom jsem jel do Spojených států a šel se podívat na závody tahačů drag. Viděl jsem, že tato auta jsou tam opravdu populární - tedy viděl jsem to i cítil a najednou jsem je chtěl mít ve své hře jakbysmet. Vždycky to nejde tak, že byste si vzali tabulky a vypočítali, kolik lidí to bude bavit a kolik naopak ne. Experimentovat se má.

Dalším novým režimem *Gran Turisma 2* je rallye...
Off-road okruhy jsou velmi obtížné. Co se týče povrchu, jsou zde veliké rozdíly, a to v nerovnosti, vlhkosti atd., což ostatně poznáte na vlastní kůži, až se po nich projedete. Během sbírání poznatků pro hru jsem se jel podívat na Rallye Monte Carlo, a když jsem takto viděl skutečné rallye, přišla mi ta část s cestovními vozy jako hračka. Možná jednoho dne uděláme hru jenom o rallye. Vložit do hry rallye režim znamenalo zdvojnásobení práce. Tento režim byl určitě pracnější než celé první *Gran Turismo*, neboť na volnějších površích je auto mnohem více pohyblivější. Ovšem musím říci, že práce na tomto typu simulace je nejen velice náročná, ale na druhé straně i více zábavná.

Další novinkou *GT2* je to, že zde můžete navázat na to, co jste si uložili na paměťové karty z původní hry. Bude možné používat takto uložené informace z *GT* a *GT2* i v *GT2000* pro PlayStation2?
O možnosti přenosu informací z *GT2* na *GT2000* jsme dosud nepřemýšleli, byť technicky to nemožné určitě není.

Jaká tedy bude budoucnost Polyphony Digital po *Gran Turismu 2*?
Co se týče budoucích aktivit Polyphony Digital, můžu již teď prozradit, že pracujeme na vývoji několika titulů v žánrových oblastech naprosto odlišných od *Gran Turisma*. Chceme ukázat, že nejsme dobří jen v jednom žánru.

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Polyphony Digital
Počet hráčů: 1 nebo 2
Datum vydání: prosinec

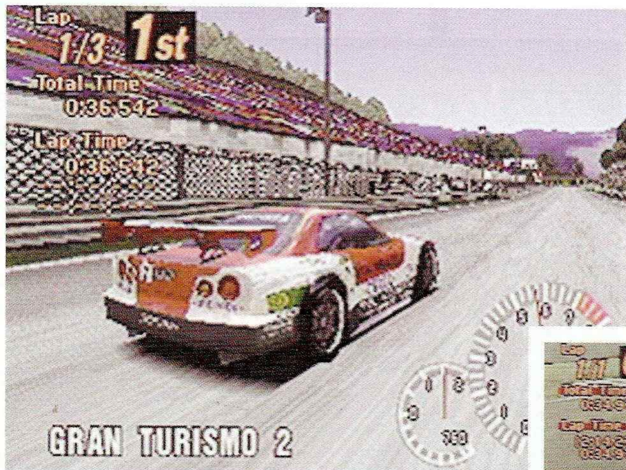
GT2

JEN NĚKOLIK HODIN PŘED UZÁVĚRKOU DORAZIL DO NAŠÍ REDAKCE PREVIEW DISK OD SONY. TAK JSME SE BEZ VÁHÁNÍ VYDALI NA TRAŤ.

Jo, vědět tak, kde začít. To je problém, když jste první člověk na světě, který má možnost pořádně si vyzkoušet *Gran Turismo 2*. Podrobně se podívat na všechny možnosti, vidět, jak se to hraje a jak reaguje těch téměř 600 aut, to je stejný případ, jako když se k smrti hladový člověk octne v místnosti plné lahůdek královského kuchaře. Je toho prostě tolik... tolik je toho vtěsnáno do dvou disků s označením *GT2*, že se snadno může stát, že některé klíčové rysy hry prostě zapomenete.

Upřímně řečeno *Gran Turismo 2* je tak dobré, že se o něm dá jen těžko mluvit, aniž by jste se vyhnuli klišé. Je prostě přesně takové, jaké jsme ho chtěli - a je ještě lepší. Mnohem lepší. Od úplného začátku je nad slunce jasné, že *Gran Turismo 2* překonává jakožto druhý díl všechna očekávání. Jeho ambice jsou mnohem vyšší než jen nahradit *GT* jakožto nejlepší závodní hru. *GT2* totiž hodlá nahradit VŠECHNY závodní hry světa včetně skvostů typu *TOCA 2*, *Colin* McRae, *V-Rally 2* a všechny jim podobné. Kazunori Yamauchi a jeho firma Polygony vytvořili titul, který nejenom že bude zcela jistě vládnout žánru závodních simulátorů, ale i jeho každému podžánru. Rallye, cestovní vozy a téměř všechny ostatní možnosti automobilového závodění... to vše zachycuje *Gran Turismo 2* s takovou mírou detailu a realismu, že to nemá obdoby.

Skutečná hloubka *GT2* se vynoří téměř okamžitě. Co se týče samotných aut, na tomto virtuálním okruhu se potkalo 33 nejvýznamnějších světových výrobců. Jsou zde japonské Hondy, americké Chevrolety a vedle nich Jaguary, Mercedesy, BMW a Audi, špičkové značky našeho kontinentu. Celkem se v *GT2* vyskytuje omračujících 594 modelů aut. Samozřejmostí je to, že každý





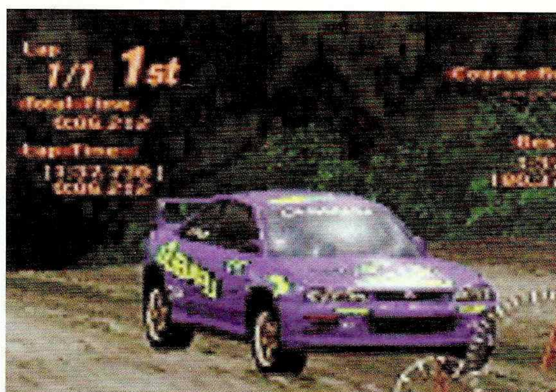
Jízda za tmy. V GT2 si můžete jakoukoli trať vyzkoušet v její noční mutaci.

Gran Turismu se vedlo zejména v Evropě, Yankeeje snad chytí u srdce tentokrát.



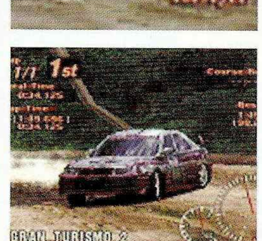
TĚŠTE SE NA...

BLÁTIVÝ REŽIM RALLYE







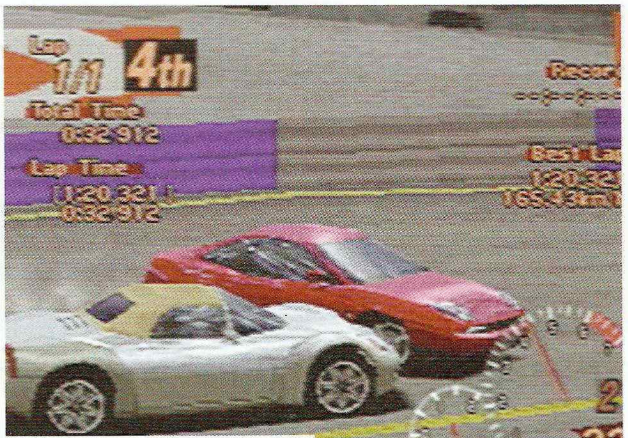


Ještě v nedávných dobách uspokojovaly touhu hráčů po rallye závodění, plném bláta a škváry, terénních nerovností a skoků, hry jako *Colin McRae Rally* od Codemasters nebo *V-Rally 2* od Infogrames. Nyní se do tohoto žánru rozhodlo pořádně šlápnout i *Gran Turismo 2*, samozřejmě se sobě vlastní mírou perfekcionismu. Polyphony zde představují šest rallye okruhů, na nichž si můžete vyzkoušet své offroadové schopnosti. Znamená to snad, že už nebude důvod kupovat si samostatné rallye simulátory? Na odpověď si počkejte do recenze, kterou přineseme v příštím čísle...





Hra pro kluky i jejich táty - to je *GT2*, vlevo Mini Cooper a vpravo BMW 328i... šťastná rodinka.





Režim Replay je stejně jako v *GT* i zde vynikající. Navíc je tu mnohem více kamer.







***GT2* vizuálně** reprodukuje s mateřskou pečlivostí skoro všechny detaily všech svých 594 vozů. Tahle hra je prostě sladká!

z těchto vozů reaguje skutečně individuálně. Vždyť i původní *Gran Turismo* mělo ovládání vozů na velmi vysoké úrovni, a tak zde jakoby nezbylo příliš místa na nějaké zdokonalování. Přesto je v některých momentech pohyb zjevně plynulejší. To nejlepší však spočívá v minuciózních rozdílech mezi jednotlivými auty - je to prostě radost je řídit, každé se chová na každém z 28 okruhů naprosto specificky.

Hrát *GT2*, to je doopravdy jako být zavřený v místnosti těch nejvybranějších pokrmů. I když člověk má od samého začátku neodolatelnou touhu sáhnout rovnou po Lotusu, právě méně nápadné Fordy a Rovery dodávají hře její hloubku. Koneckonců i většina z nás skončí v opravdovém životě u nějakého toho Peugeota 206 či něčeho podobného. Na takový Lotus Elan se vždycky budeme dívat jen z hodně uctivé vzdálenosti. Právě proto, že vám přijde celkem normální uhánět třeba s Toyotou Celiou po venkovské silnici, získává hra na věrohodnosti, která ji významnou měrou staví před konkurenci. Další rozměr dodávají hře okruhy - celkem jich zde je 28: klasické závodní tratě, městské okruhy, včetně Říma a Seattlu, a především i několik mimořádných rallye okruhů. Navzdory tomu, že ohniskem vší pozornosti jsou v *GT2* auta, i okruhy usilují o stejnou míru dokonalosti. A tak jak auta krouží po zšeřelých městech, prohánějí se lesem nebo se zmítají na štěrku, na scénu nenápadně padají opravdové kapky deště. Prostě dokonalost sama.

GT vytvořilo úplně nový standard pro zobrazení prostředí, ale toto je skutečně něco nevídaného a téměř nepředstavitelného. Míra detailu je taková, že stěží lze vše postihnout na tomto zúženém prostoru, ale dovolte alespoň několik poznámek: tak třeba budovy, které odrážejí záři reflektorů, anebo impozantní les, který přirozeně vpluje do obrazu bez známky jakéhokoli odporu. Je zde také zpomalený záznam z pohledu několika volitelných kamer, což výrazně zdokonaluje vizuální stránku věci díky zobrazení dalších světelných efektů. Dokonce i brzdová světla, počasí a stříkající bláto od pneumatik - to vše působí dokonale neotřelým dojmem.

GT2 bude zcela jistě vynikající zábavou pro majitele PlayStation, co se řízení týče i jiných vlastností. Nejdokonalejším skloubením zábavy a realismu *GT2* s přehledem předjelo veškerou svou konkurenci. A dokonce i hudba je vynikající! Na soundtracku se podíleli vynikající hudebníci - mezi nimi Fatboy Slim a Stereophonics - a skladby od nich jsou k rychlé jízdě jako udělané.

GT2 je vynikající nejen v každém aspektu, ale i tím, jak jednotlivosti pojí v elegantní celek, jakoby bez námahy. Působí tak jako naprosto originální a svébytný simulátor. Nelze prostě říci, že by to byla řada dobrých nápadů nabalených na engine obyčejné závodní hry. Polyphony stvořila dílo, které se hraje jako život. Jsou to sice především superrychlé závody, které uspokojí adrenalinové partyzány, ale přitom nabízí i značnou a nevídanou hloubku, která nepochází jenom z oficiálních licencí a plného hangáru aut, nýbrž z brilantního designu systému hry. Charakterizovat na závěr *GT2* jediným slovem? Vítěz!

Steve Merrett





Soupeři nebudou s vámi jednat v rukavičkách. Je to svým způsobem zlá hra.

PSM NÁZOR



Mike Goldsmith
ŠÉFREDAKTOR PSM UK

Při relativním neúspěchu *Ridge* je nyní klíčovým heslem všech automobilových simulátorů realismus. Tento požadavek *GT2* naplňuje vrchovatou měrou, aniž by přicházelo o napětí a všechny ostatní rozkoše spojené se závoděním v autech.



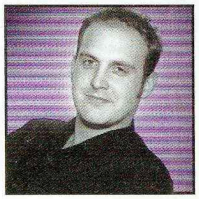
Mark Donald
ZÁST. ŠÉFREDAKTORA

Ukazuje se, že čekání na *GT2* za to opravdu stálo. Jste-li toho názoru, že první hra byla výborná, pak z této budete unešení až do sedmého nebe. Teď už chápu, proč Aston Martina DB7 na rallye tratích nikdy neuvidíme.



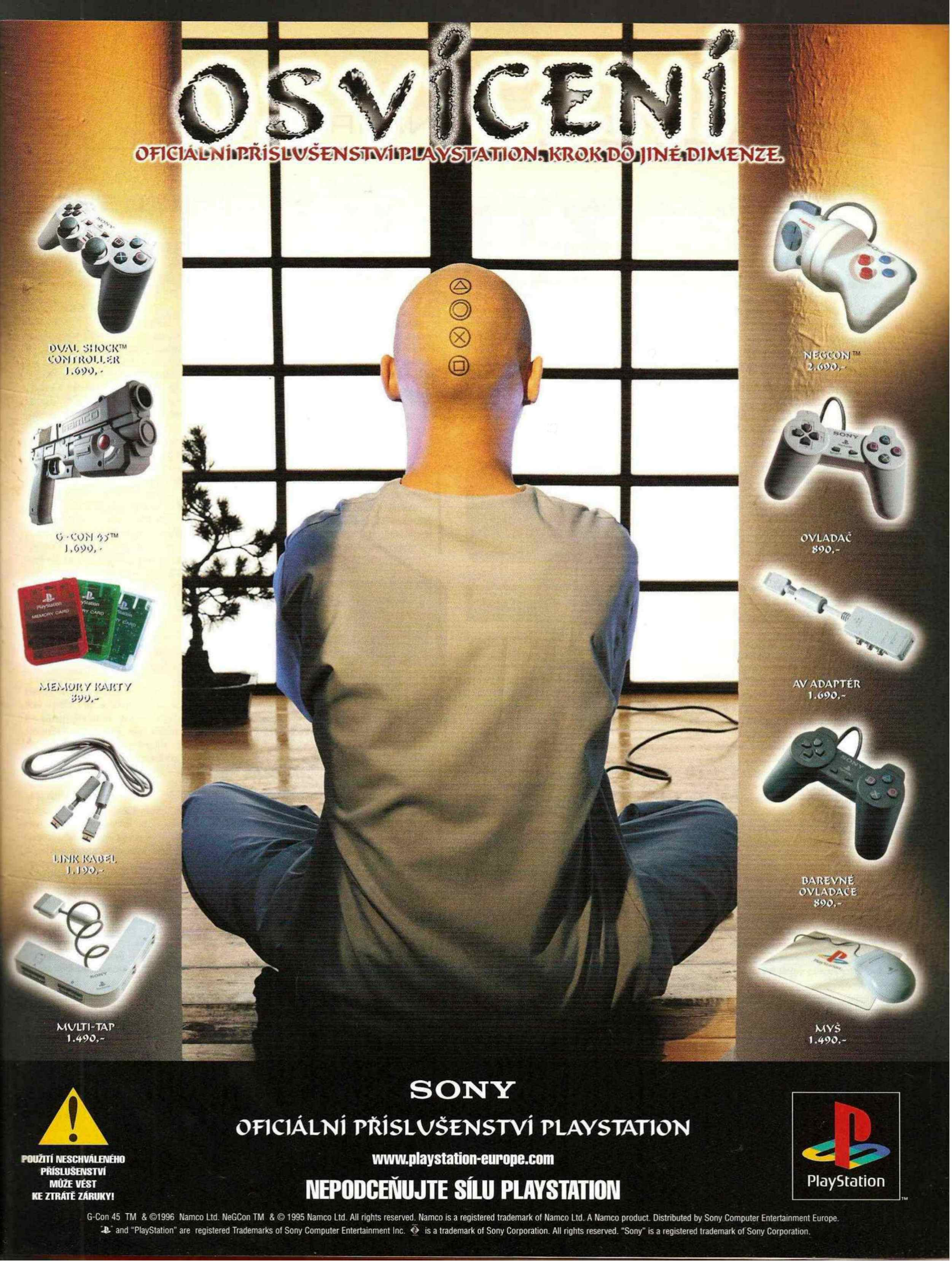
Justin Calvert
REDAKTOR RECENZÍ

Podle mě žádná hra se ani nepřiblížila *GT* od té doby, co byla v roce 1997 uvedena na trh, a druhý díl tento výjimečný statut jenom potvrdí. Víc aut, víc okruhů, více licencí... Prostě více všeho a všechno lepší než originál. Jedním slovem HIT.



Dan Mayers
REDAKTOR NOVINEK

Ať si kdo chce říká co chce, *GT* zas taková realistická bomba nebyla. A i když v nové verzi najdeme spoustu nových aut a spoustu nových okruhů, ani ona není bůhvíco. Počkejte si ještě pár měsíců na *Colin McRae 2*...



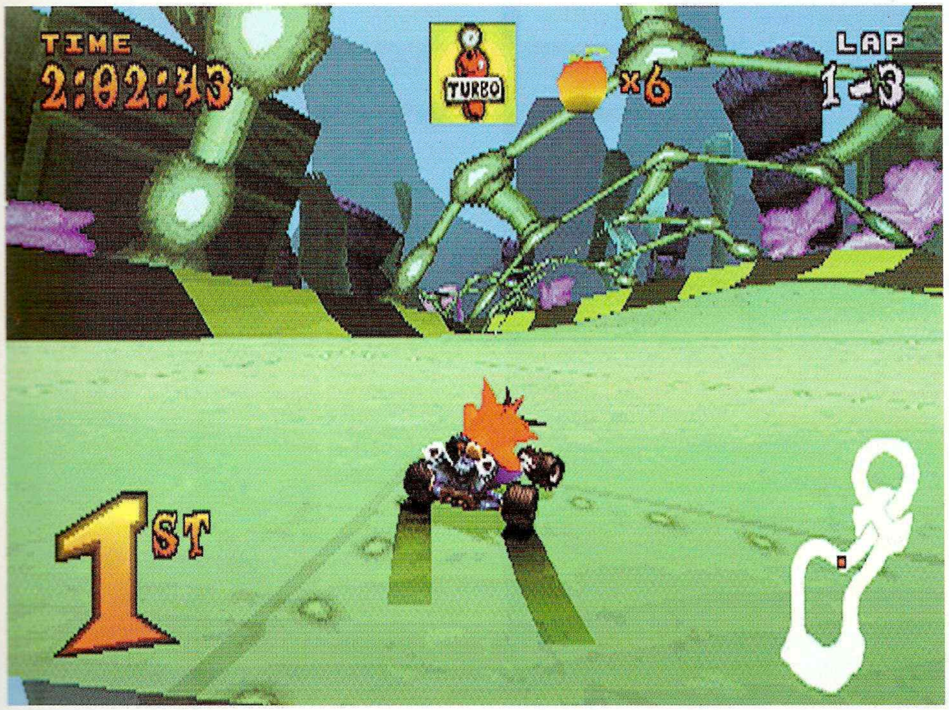
OSVÍCENÍ
OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.
DUAL SHOCK™ CONTROLLER 1.690,-
G-CON 45™ 1.690,-
MEMORY KARTY 890,-
LINK KABEL 1.190,-
MULTI-TAP 1.490,-
NEGCON™ 2.690,-
OVLADAČ 890,-
AV ADAPTÉR 1.690,-
BAREVNÉ OVLADAČE 890,-
MYŠ 1.490,-
SONY
OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION
www.playstation-europe.com
NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION
POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!
PlayStation
G-Con 45 TM & ©1996 Namco Ltd. NeGCon TM & © 1995 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
and "PlayStation" are registered Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

zvířátka/**motokáry**/groteska/**multiplayer**/tempo

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Naughty Dog
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: prosinec

Crash Team Racing

ORANŽOVÁ ŠMOUHA, ZÁBLESK CORTEXOVY PLEŠE, ŘEV TYGRA... PSM BYL SVĚDKEM ÚČASTI POSTAVIČEK SÉRIE *CRASH BANDICOOT* V ZÁVODNÍ HŘE.



Pokud budete zatáčky brát smykem a zrychlovat ze skoků, úplně se vám zahřeje výfuk, protože dosáhnete nejvyšší možné rychlosti.



Kdysi lidé věřili, že udělat si díru do hlavy je dobrý způsob jak v ní uvolnit lebeční přetlak (mimochodem, říká se tomu trepanace). Dnes věda navrhuje poněkud méně primitivní řešení: strávit hodinu zesměšňováním svých kamarádů v multiplayerové a komediální závodní hře. Normálně by devět z deseti psychiatrů naordinovalo *Speed Freaks*, ale nyní se na pulty lékáren tlačí silný konkurenční přípravek jménem *Crash Team Racing*.

Crash měl patrně už plné zuby padajícího kamení a honiček se splašenou zvěří. Asi proto se rozhodl pořídit si za vydělané penízky ze svých tří plošinovek nějakou pěknou mašinu. Takhle se může pustit do nového dobrodružství, ve kterém zlý doktor Nitros Oxide plánuje ovládnout celý svět a šanci zastavit ho má jen ten nejrychlejší závodník. Na startovní čáře se seřadili roztomilý a oblíbený Crash, jeho sestřička Coco, Polar, Tiger a Neo Cortex.

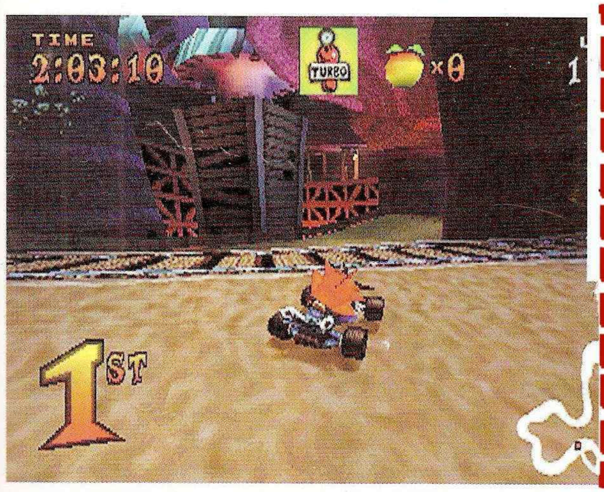
Pokud jste čekali, že *Crash Team Racing* bude naprosto přímočará závodní arkáda, pak vás možná čeká malé překvapení. Hra by totiž měla být plná nejrůznějších aspektů. Podobně jako v plošinovkách i zde je děj více než dvaceti úrovní soustředěn kolem série na sebe navazujících os. Tak například v Adventure Mode vám úspěch na jedné trati otevře trať následující, až se dostanete k bossovi každé úrovně a tak dospějete až k samotnému Oxidovi. Ale vítězstvím se vám neotevřou jen

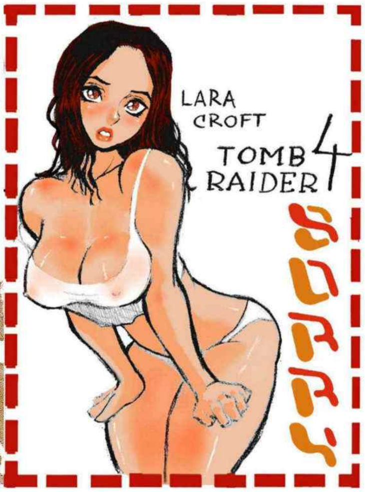
„Crash si za penízky ze svých plošinovek pořídil mašinu."

nové okruhy - rovněž získáte zlaté kroužky, s jejichž pomocí si můžete vylepšovat auto. Líbil by se vám 250kubíkový motůrek? Anebo snad pneumatiky s terénním vzorkem? Hra umožňuje tři úrovně volby a tuto volbu lze uložit pro použití v režimu Arcade a Multiplayer. Dokonce i když se vydáte

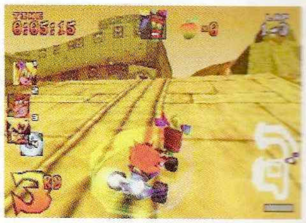


Na rozdíl od *Speed Freaks* má *Crash Team Racing* výhodu oblíbených postaviček včetně bývalého arcinepřítele Neo Cortexe, Crashovy sestry Coco a jejího tygřího mazlíčka.











Zatímco některé okruhy jsou zaměřeny výslovně na rychlost, jiné především na techniku jízdy - je zde třeba zatáčka do protisměru na vysuté dráze bez okrajů.

přímo do Arcade režimu, narazíte na spoustu věcí, které vám pěkně zamotají hlavu. Vaši pozornost si záhy získá široký výběr power-upů a zbraní. Chytrým nápadem je to, že položky jako bomby, poháry s jedem či krabice s výbušninou lze přesunovat dopředu i dozadu. K dalším podobným zbraním patří střely, zpomalení a neviditelnost.

Výkon motoru, který pohání motokáry v *Crash Team*, lze čtyřikrát zvýšit. Nejjednodušším způsobem jak jet rychleji, je sebrat turbo power-up. Pak zde najdete turbo pady, šipky, po jejichž přejetí se vám zvýší rychlost, a skoky, které vám dodají turbo zrychlení po doskočení (čím déle jste ve vzduchu, tím větší je zrychlení). Ale nejúčinnější jsou smyky - když je správně načasujete, zvýší se vám rychlost, a v každé zatáčce můžete udělat tři. Když všechny tyto možnosti pospojujete, zajedete extrémně rychlý čas, aniž byste museli řídit naprosto bezchybně. Právě tato kombinační bohatost a důraz na inteligentní taktiku ve spojení s výtečným režimem pro více hráčů znamená, že *Crash Team* bude téměř bezpochyby skvělou hrou. Že by nový král silnic? Definitivně se to dozvíme v recenzi v příštím čísle.

Pete Wilton





Nejen na druhé závodníky si budete muset dávat pozor - jsou zde i masožravé rostliny, otravní tuleni a padající balvany.

TĚŠTE SE NA...

ČTYŘI ÚROVNĚ ZRYCHLENÍ





Ve většině závodních arkád získáváte vyšší rychlost díky sebrání určité položky, ale v *Crash Team Racingu* máte tři další způsoby jak jet rychleji. Podobně jako ve *Wipeoutu*, jsou zde akcelerační šipky na trati, stejně jako v rallye hrách můžete projíždět zatáčky rychleji, když se necháte z nich vynést smykem, a taktéž vás urychlí všelijaké turbo výskoky.

PSM NÁZOR

PLUSY

- 20 rozmanitých okruhů.
- Čtyři úrovně zrychlování.
- Možnost upgradeovat motokáry.

MINUSY

- Málo typicky prvků.
- Umělá inteligence by potřebovala vylepšit.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je zřejmé, že autoři hry vynaložili značné úsilí na to, aby byla pohledná a co nejlépe hratelná. Firma Naughty Dog vykradla nejlepší aspekty nejlepších závodních her, vydestilovala je a přidala do báze značky Crash. Téměř jistý hit.

film/**akce**/high-tech/**protřepat**/nemíchat

Vydavatel: Electronic Arts
Výrobce: Black Ops
Počet hráčů: 1 nebo 2
Datum vydání: prosinec

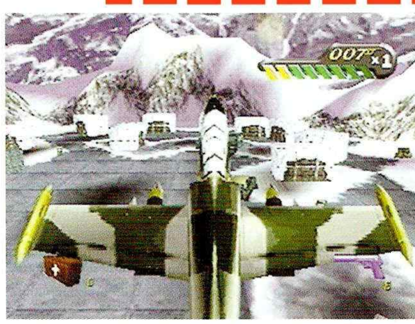
Tomorro ver Dies



NEJSLAVNĚJŠÍ AGENT SVĚ JEVIL I NA PLAYSTATION. KDYBYSTE TO N JMENUJE SE BOND, JAMES BOND.



Pokud jste viděli film, určitě tušíte, že se superagent 007 hned na začátku střetne s bandou nukleárních teroristů. Jste dobře vyzbrojeni, ale i tak se vyplatí nepoutat na sebe přílišnou pozornost.



Hra *Tomorrow Never Dies*, založená na stejnojmenném filmu z roku 1997 (česky Zítřek nikdy neumírá), bude úplně prvním dobrodružstvím Jamese Bonda v podobě playstationové hry. Produkt firmy EA měl světlo světa původně spatřit již v červnu roku 1998, a tak jsme velice zvědavi, co jeho autoři v nastaveném čase vyprodukovali.

U většiny ze scén okamžitě poznáte, že pocházejí z daného filmu, jenom pár jich je inspirováno staršími dobrodružstvími agenta 007. Tak například hned první úroveň jasně odkazuje na scénu ve filmu Goldeneye (Zlaté oko), kde má Bond za úkol infiltrovat se na ruskou základnu. Tato úroveň je výhradně „pěší" ...
na
m
pu

úr
R
po
z



záhy vám děj začne připadat důvěrně známý - ostatně všechny sumarizace misí obsahují klipové ukázky z filmu. Komentář k ději podává hlas Judi Denchové (v bondovkách hraje roli M, ředitelky MI6).

Autoři se ovšem nedrží úzkoprse děje filmu - namísto toho se zaměřili na hratelnost jako takovou, aby byla co nejzábavnější. V různých úrovních si tak zařídíte BMW, vyzkoušíte si potápění či roli čínské agentky Wai Lin - bohužel v době, kdy jsme tento článek připravovali, jsme tyto úrovně ještě neměli k dispozici, takže je nelze hodnotit.

Po grafické stránce vypadá vše celkem dobře a podařilo se

„Všechny sumarizace misí obsahují ukázky z filmu."

vyřešit i otázku problematických úhlů pohledu. Postava Jamese Bonda se stane průhlednou, jakmile se kamera dostane blízko - to proto, aby nic nerušilo váš pohled na děj.

Ve hře je několik skvělých nápadů, a budou-li i ostatní úrovně realizovány tak, aby odpovídaly nasazenému standardu těch, které jsme mohli vidět, pak možná *Tomorrow Never Dies* bude velmi blízko vašemu odvěkému snu stát se speciálním agentem ve službách Jejího Veličenstva s povolením zabíjet.

Justin Calvert

TĚŠTE SE NA...

KLASICKÝ BONDOVSKÝ ÚTĚK PŘED ZLODUCHY NA LYŽÍCH



Tento level je jeden z těch, který nebyl přímo inspirován filmem Zítřek nikdy neumírá. Je to však z těch, které jsme měli možnost okusit, asi největší zábava. Lyžování kombinované s potyčkami. Špičkový pocit!

PSM NÁZOR

PLUSY
- Velká různorodost.
- Autentické záběry z filmu.
- Spousta udělátek.

MINUSY
- Nepříliš mnoho úrovní.
- Snadné automatické zaměřování.
- Slabá inteligence nepřátel.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Navzdory konkurenci ze strany *Mission: Impossible* působí vizuální stránka hry i oficiální bondovská licence svůdně. Hra má na to, stát se dalším hitem v žánru špionážních her.



HRAJTE A
třeste se!
DUAL SHOCK TM
nová vibrační funkce ovladače
SONY
PlayStation
RESET
SELECT
START
ANALOG
5 990,- Kč
cena kompletu
nebo
599,- Kč
v hotovosti +
10 měsíčních
splátek
ve výši
599,- Kč *
* v rámci akce „“ u vybraných dealerů Sony
CRASH BANDICOOT
GRAN TURISMO
HERCULES
MEDIEVIL
NHL FACE OFF
SPICE WORLD
SPYRO THE DRAGON
TEKKEN 3
THE FIFTH ELEMENT
FORMULA 1
... a spousta dalších her na tebe čeká!
NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION
www.playstation-europe.com
www.sony.cz

Vydavatel: Electronic Arts
Výrobce: Black Ops
Počet hráčů: 1 nebo 2
Datum vydání: prosinec

International Track & Field 2

FIRMA KONAMI OPĚT PRO PLAYSTATION ZREMIXOVALA SVOU RETRO KLASIKU. JE ČAS NAKOUPIT SI ZÁSOBU LEUKOPLASTU...





Na stovce potřebujete velmi rychlé prsty. Ze zkušenosti víme, že si každý najde trochu jinou techniku. Kdo ví, někdo třeba bude používat propisku...





Disciplíny nevyžadují pouze rychlost, ale také rytmus a načasování. Dobrým příkladem je třeba kladivo - pomalu zvyšujete intenzitu a musíte dávat pozor, abyste kladivo pustili ve správný okamžik.

Skolika hrách můžete s jistotou prohlásit, že vám po zahrání zbudou z prstů jen mrtvé pahýly? Je jen málo her, které snesou čestné označení „masochistická", a ani není příliš těch, co by si fyzickou bolest s videohrami spojovali. Většina si naopak chce v pohodlí odpočinout. Druhý díl *Track & Fieldu* pro PlayStation vám nicméně, za předpokladu, že budete hrát opravdu poctivě, zprostředkuje mimoděk i námahu a dokonale prověří vaši vytrvalost.**

Ta úplně původní hra si v podobě coin-opu získala

> „Je nejlepší, když můžete hrát v kruhu přátel."

v osmdesátých letech obrovské množství fanoušků. Následovalo sto a jedno pokračování. Všechny měly společnou jednu věc - metodu ovládání. Rychlost či výkon vašeho atleta závisel na tom, jak rychlou frekvencí dokážete mačkat příslušnou dvojici tlačítek (střídavě). Všechny disciplíny měly toto jednoduché a základní ovládání, v některých případech navíc bylo nutné zmáčknout ještě třetí tlačítko, aby se váš atlet odrazil (například při skoku do dálky) nebo odhodil (třeba u oštěpu nebo kladiva). To bylo vše.

Do Olympijských her v Sydney už nezbývá moc času, takže lze předpokládat, že popularita tohoto druhu hry půjde určitě nahoru. *Track & Field 2* nabízí patnáct disciplín, ve kterých můžete závodit buď jednotlivě nebo v rámci olympijského soutěžení. Mezi těmito disciplínami nechybí stovka, dálka, výška a také v dřívějších verzích nezařazené skoky do vody či jízda kánoemi. Traťové disciplíny se zaměřují hlavně na co největší rychlost a většina technických disciplín vyžaduje skloubení rytmu a načasování.

Track & Field 2 bude samozřejmě nejlepší hrát v kruhu přátel. Ovládání pochopí úplně každý, horší je zdokonalit se v něm. Ale až si vypěstujete dobrou techniku, nebudete mít problém se do hry zažrat, zvlášť když třeba na stovce máte šanci překonat světový rekord. Hra nenabízí prakticky nic nového,

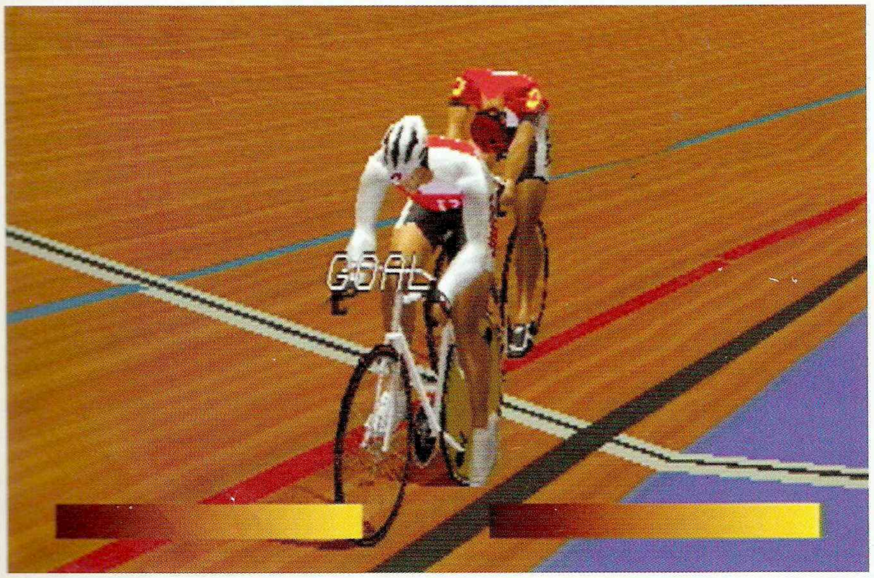


hráce, ale zážitku, který skýtá její multiplayer, se jen tak něco nevyrovná.

Nick Jones

TĚŠTE SE NA...

KRÁSU SPORTOVCOVA VYPRACOVANÉHO TĚLA



Jedním z bezesporu nejpůsobivějších rysů hry *International Track & Field 2* je realistický základ animací. Přispívá k tomu také volba úhlů kamery, která vzbuzuje pocit autenticity, jako v televizi. Nezapomnělo se ani na opakované záběry v televizním stylu. Hru charakterizuje nejen vysoké rozlišení, ale i digitální motion-capturing skutečných atletů, díky nimž jsou pohyby jednotlivých závodníků tak realistické, jak to jen šlo.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Velmi dobrá grafika.
- Klasická hratelnost.
- Vynikající multiplayer.

MINUSY

- Možná to chtělo něco navíc.
- Ovládání bude namáhavé.
- Ničí tlačítka.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

V porovnávání s komplexností dnešních sportovních simulátorů by *Track & Field* asi neobstál. Jednoduchá metoda ovládání má ale také své půvaby. Že by to byla nejlepší atletická hra v historii? To asi nebude problém.

Vydavatel: Activision
Výrobce: Activision
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: prosinec

Wu-Tang: Taste The Pain

BOJOVÁ ČTYŘHRA HOZENÁ DO STYLU KLÁŠTERA SHAOLIN PŘEDSTAVUJE HIPHOPOVÉ HVĚZDY WU-TANG CLAN.





Když zemřete, zmizíte ze hry, tajemné síly vás znovu oživí a vrhnou zpět do boje. Prostě není úniku...



Velcí muži s meči. Sen každého Wu-fanouška.



Wu-Tang vs Wu-Tang. Nefér útoky zezadu jsou na denním pořádku.

Newyorský klan rapperů Wu-Tang je připraven přidat se k vybrané klice popových skupin a vydat si vlastní playstationovou hru. Wu-Tang se sice v tomto ohledu opičí po Frankie Goes To Hollywood, Kiss nebo Spice Girls, ale tím veškerá podobnost končí. Rozdíl mezi *Taste The Pain* a *Spiceworldem* totiž spočívá zejména v tom, že všichni členové Clanu jsou vášniví hráči. Výsledkem je titul, který nejen geniálně odráží skupině vlastní bizarně zamotanou mytologii, ale měl by také značně poškádlit fantazii příznivců bojovek.

Devět členů Clanu se tu objevuje v podobě hratelných bojovníků a každý disponuje vlastní zbraní, která reprezentuje jeho povahu. RZA praktikuje prastaré umění shaolinových mečů, GZA se ohání mikrofonem na řetězu a třeba Ol' Dirty Bastard se neustále opilecky točí. Každá postava se také pyšní sobě vlastními komby.

Hře s tak hvězdným obsazením sluší, že se jí dostalo maximální péče v oblasti grafiky a pohybu postav, což je věc o *Taste The Pain* PSM známá už několik měsíců. Bombastická je současná hra pro čtyři hráče. Jde o ošidnou záležitost, ale mechanismus, který udržuje všechny čtyři postavy neustále v obraze, je jedním slovem úchvatný. Do režimu Story se promítá známá filozofie skupiny, která je směsí orientálních mytologií a kultury ghetta. Toto představuje uspořádaný systém, jehož základem je postup do 36 komnat Shaolinu, což umožňují jednotlivé splněné úkoly (jako je použití správného komba nebo dokončení sektoru bez ztráty života), které navíc aktivují nové pohyby. Není to sice zrovna *Tekken 3*, ale na druhou stranu v *Tekkenu 3* rozhodně nenajdete exkluzivní nové klipy Wu-Tang Clanu ani s ním nedostanete joypad ve tvaru loga Wu. Připravte se na velký kravál.

Sam Richards



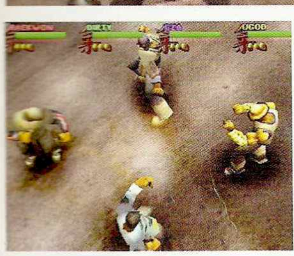
Všechno, co potřebujete vědět o jednotlivých členech Clanu, je zde. Například příčina alkoholové závislosti Ol' Dirty Bastarda.

> „Ol' Dirty Bastard se neustále opilecky motá."

TĚŠTE SE NA...

ŠÍLENOU ČTYŘHRU VE STYLU WU





Ať žije Multi Tap! I když *Wu-Tang: Taste The Pain* nedosahuje kvalit *Tekkena 3*, v oboru hry pro čtyři hráče nemá zdatného konkurenta. Zapojte svůj Multi Tap, napíchněte čtvero joypadů a vítejte v chaosu. GZA mlátí Dirtyho, který ve dřepu kope do U-Goda a ten zase buší do Ghostface, ten klečí na Inspectahovi a ten... S touhle hrou se dostanete do kolektivní bojové nirvány. *Taste The Pain* si bezpochyby vyslouží označení špičková postklubová zábava.

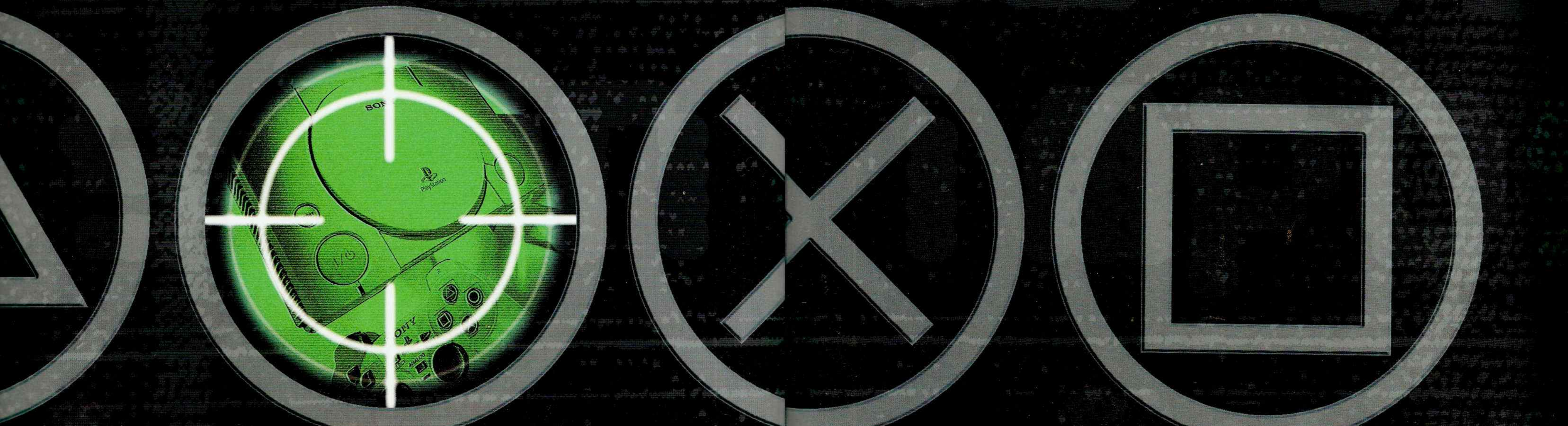
PSM NÁZOR

PLUSY
- Špičková čtyřhra!
- Režim Story s postupným odemykáním 36 komnat.

MINUSY
- Čtyřhra může být nepřehledná.
- Příliš silné zbraně.
- *Tekken 3* je o kousek lepší.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Režim pro čtyři hráče je velice působivý, ale po několika šílených redakčních bitvách si PSM našel ještě větší zálibu v režimu Story. I když se třeba ve způsobech Wu vůbec nevyznáte, jejich hra má něco do sebe.



JEDEN BOND NESTAČÍ

SAMOPAL VE TVARU RTĚNKY, NÁRAMKOVÝ MOBILNÍ TELEFON, SEMTEX VE SPREJI A PLAYSTATIONOVÝ JOYPAD: TAKOVÉ JSOU ZBRANĚ TAJNÉHO AGENTA SOUČASNOSTI...

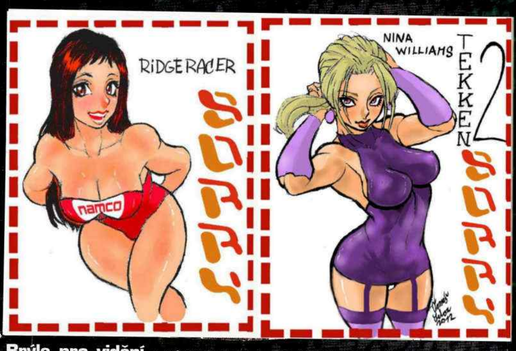
TEXT: PAUL ROSE
FOTOGRAFIE: CORBIS/KOBAL COLLECTION

Se stále důmyslnějšími videoherními technologiemi jde ruku v ruce i vzrůstající rafinovanost her. Zatímco se kdysi celý kšeft s hrami točil kolem střílení a skákání po plošinách, nároky kladené na dnešní tituly jsou často mnohem vyšší. Nejde jen o to, že moderní konzoly umožňují komplexnější hry, ale také o to, že průměrný věk typického hráče neustále roste. Pálit laserem do řad mimozemských korábů či skákat na želvím krunýři tak dlouho, dokud z něj jeho majitelka nevyletí, jistě nepostrádá své kouzlo, přesto však stále méně jedinců odolává výzvě, kterou představují moderní a komplexní virtuální příběhy, mezi nimi zejména nově rodící se žánr špionážních her.

Zde jsou postavy a zápletka mnohem důležitější než kdy dříve. V minulosti se hráči spokojili s konstatováním na úvodní obrazovce: „Je tam malý žlutý míček, který pojídá pilulky a honí ho duchové. Dost bylo slov, pusťte se do toho!" Pak už následovala jedna úroveň za druhou. Dnes, díky vyvinuté grafice a tvůrčí rafinovanosti na úrovni hollywoodských spektáklů (často i vyšší), je simulátor práce tajného agenta stále méně pouhou fikcí. Žánr špionážních filmů prožil v posledních letech, počínaje efektními Pravdivými lžemi od Jamese Camerona až po comeback Jamese Bonda na výsluní zájmu, jakousi renesanci. A nejoblíbenější konzola vesmíruPlayStation od Sony v tomto ohledu nezůstává pozadu.

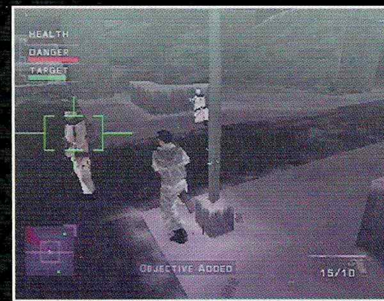
V letošním roce PlayStation byla poctěna skvělými hrami *Metal Gear Solid* a *Syphon Filter*. Na seznamu titulů se také objevují adaptace *Mission: Impossible* a *Tomorrow Never Dies*. Trendu podlehli i v Eidosu, když pokračování své velmi úspěšné hry *Fighting Force*, jež původně spočívala zejména v bezmyšlenkovitém mlácení protivníků do hlavy kusem ze zdi vytržené trubky, přesměrovali na kolej taktiky a filmové atmosféry. Na obzoru se už jasně rýsuje úžasně výkonná PlayStation2. Můžeme si být téměř jisti, že připravovaný *Metal Gear Solid 2* od Konami a *The World Is Not Enough* od EA (adaptace nejnovějšího filmu s agentem 007 Jeden svět nestačí) hráčům otevřou úplně nový svět nejfantastičtějších možností. Kde se však náhle vzal tento módní zájem o agenty v dokonale střiženém obleku? Může za to ještě někdo jiný, než je losangelesská továrna na sny?

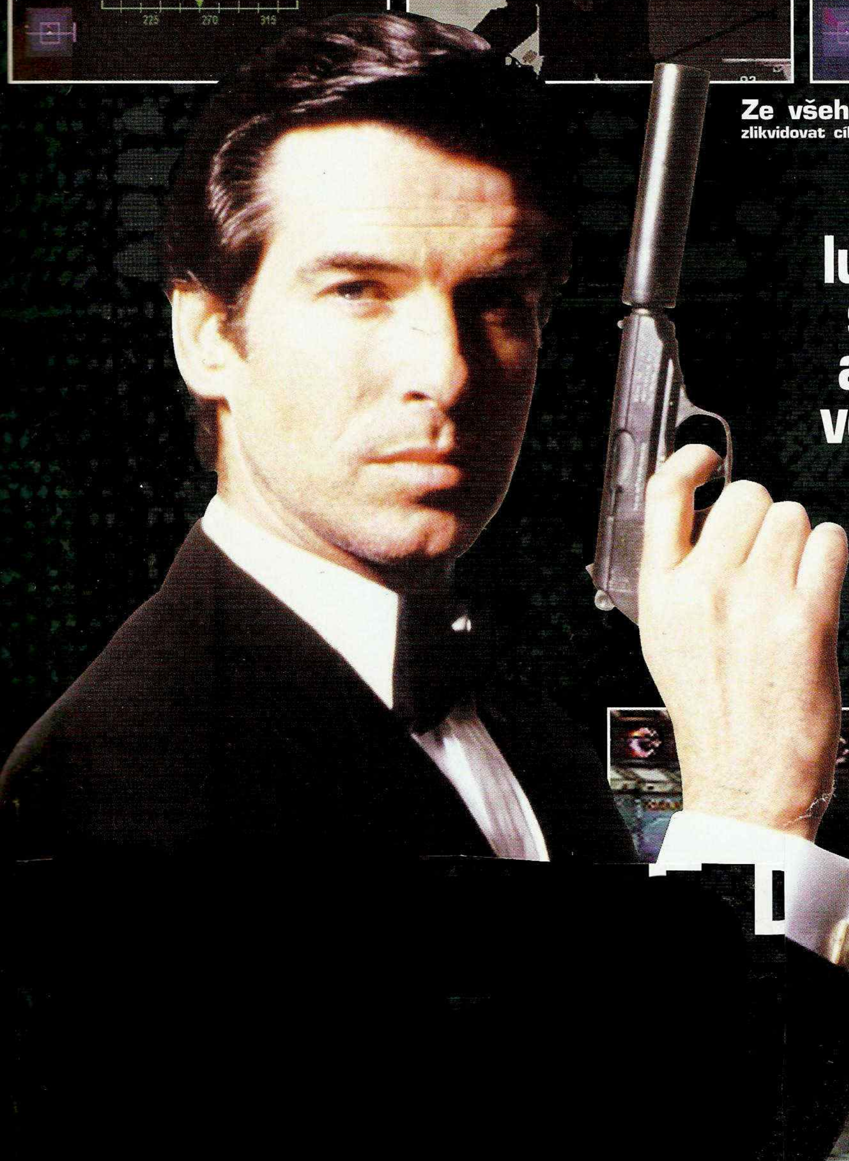
Jak bylo výše naznačeno, dnešní typický hráč je někdo jiný než v minulosti. Před deseti lety patřila drtivá většina uživatelů konzol do skupiny mládeže do patnácti let. S nástupem PlayStation se průměrný věk hráčů rychle přehoupl přes dvacítku. Těmto už nestačí infantilní postavičky z kreslených seriálů, sbírání hvězdiček a celého sortimentu zelinářství či absurdní



Brýle pro vidění a sniperovka jsou zásadními položkami ve výbavě dobrého agenta.







Ze všeho nejlepší je, když se povede zlikvidovat cíl, a nevzbudit přitom pozornost.

„Agent nosí luxusní hadry, svádí slečny a vůbec dělá věci, na které obyčejný člověk nemá povolení.“

fantasmagorické náměty. Pro dětského hráče není problém vžít se do role řekněme stupidního modrého ježka nebo zavalitého instalatéra s růžovými tvářičkami. Dospělejší hráči, jichž je mezi uživateli PlayStation stále výraznější většina, však pochopitelně vyžadují mnohem silnější herní impulsy, logičtější stavbu příběhu a rozpracovanější zápletku. Moderní hráč už tak netouží po přímočaré akci, chce více namáhat svou imaginaci, přemýšlet, prožívat. Jak jinak vysvětlit totální úspěch naprosto dospělého *Resident Evila* a jemu podobných? Špionážní žánr jde ještě dál. Nemá jen dospělý námět, ale i náročnou a vyspělé rozmanitou hratelnost.

Ponechejme teď na chvíli stranou řeč analýzy a řekněme si to prostě: agenti jsou cool (lépe řečeno fiktivní agenti jsou cool, málokoho totiž nadchne stařena, o níž se nedávno zjistilo, že 40 let prozrazovala britská státní tajemství Sovětům). Tajný agent nosí luxusní hadry, svádí nádherné slečny a vůbec dělá věci, na které obyčejný člověk sice nemá povolení, ale o nichž sní. Tajný agent má navíc k dispozici vynikající technickou výbavičku vždy po ruce, což playstationové hráče přitahuje zvláště silně.

Cožpak jste nikdy nesnili o tom, že se ze střechy věžáku odrazíte s nějakým červeným žihadlem (ovšemže díky speciálnímu raketovému motoru), dopadnete do plaveckého bazénu u přilehlé budovy, vystoupíte z něj těsně, než klesne ke dnu, u baru obklopeném štíhlými kráskami v bikinách si objednáte suché Martini a pak svou odtlumenou bouchačkou nakrmíte



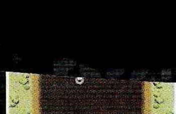


Nikdo to neumí líp než Bond.
A žádná konzola nepředčí PlayStation.
***Tomorrow Never Dies* - už brzy...**

[redacted]

ŠPIONÁŽNÍ HRY V PRŮBĚHU LET

1988 | 1990 | 1993



SPY HUNTER (AUTOMAT) - Klasická závodní hra plná všelijakých vynálezů se dle ohlášení chystá na radikálně renovovanou úpravu pro PlayStation2.



SPY VS SPY (RŮZNÉ FORMÁTY) - skvělý multiplayer. Nepřítele můžete zneškodnit i tak, že nad futro dveří umístíte kýbl s vodou.



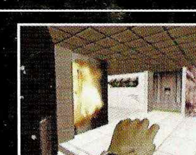
METAL GEAR (NES) - První zjevení agenta jménem Solid Snake. Nikdo netušil, jak to dopadne.



BONANZA BROS. (AUTOMAT) - Arkádová hra od Segy, ve které musí dva zloději vylupovat různé budovy, a nevzbudit přitom pozornost strážců.



JAMES BOND: THE DUEL (MEGA DRIVE) - Neuvěřitelná všehochuť bondovských témat spojených dohromady v nekvalitní plošinovku.



GOLDENEYE (NINTENDO 64) - Titul, který vrátil do herního slovníku jak Bonda, tak špióny. Majitelé N64 jí milují dodnes.

„BUĎTE OPATRNÝ, 007!“

NEJLEPŠÍ ŠPIONÁŽNÍ VYNÁLEZY VE HRÁCH...

Velká laserová rukavice
KDE? *Wild 9*
CO UMÍ? Funguje jako ukotvovací hák, umožňuje dostat se přes průrvy, zachytit ošklivým způsobem protivníky, mlátit jimi o zem a nakonec je strčit do obrovského mlýnku na maso.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 1%

Lepenková krabice
KDE? *Metal Gear Solid*
CO UMÍ? Maskuje uživatele do tvaru krabice.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 100% (už existuje)

Rušivý granát
KDE? *Metal Gear Solid*
CO UMÍ? Ruší elektrické systémy a radary.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 75%

Bomba-návnada
KDE? *MDK*
CO UMÍ? Nafoukne návnadu v podobě klauna, aby dokonale zmátla vašeho nepřítele.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 12%

Facemaker
KDE? *Mission: Impossible*
CO UMÍ? Instantní plastická operace, po níž vás nepozná ani vlastní matka.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 4%

Radar na detekci opic
KDE? *Ape Escape*
CO UMÍ? Vyhledá opice.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 80%

Sniperovka s nočním viděním
KDE? *Syphon Filter*
CO UMÍ? Umožní vám střílet lidi na dálku ve tmě. Velice užitečná hračička.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 100% (už existuje)

Pistole s tlumičem
KDE? *Syphon Filter*
CO UMÍ? Umožní vám střílet lidi potichu.
PRAVDĚPODOBNOST SKUTEČNÉHO VÝSKYTU? 100% (už existuje)

„Znáte tank v *MGS*? Bylo by skvělé, kdybyste si do něj mohli vlézt sami.“




Mission: Impossible **je jednou z posledních špionážních her podle filmu.**

ošklivého tlusťocha, kterého náhodou omrzelo dělat barmana a chtěl vás zabít bombou ukrytou v shakeru? Dobrá, asi ne. Ale kvapem se blíží dny, kdy si hráči budou moci jakkoli divokou fantazii prožít prostřednictvím PlayStation2. Pokud vám připadalo, že *Metal Gear Solid* byl vrcholem komplexní hratelnosti, ještě jste nic neviděli. Až se tvůrcům her dostane do rukou PlayStation2 se svým Emotin Enginem, budou moci vytvářet dokonale interaktivní špionážní filmy s fotorealistickou grafikou, větvícími se zápletkami a dosud nevídanou rozmanitostí hratelnosti. Hrdina se vytasí s přístrojem na změnu identity a unikne tak svým pronásledovatelům, po Rudém náměstí budeme jezdit ve sporťáku, který z předních světlometů střílí rakety. Jedině špionážní hry mohou nabídnout takovouhle rozmanitost a vypadat přitom věrohodně. Díky neustálému vývoji technologie bude i jejich hratelnost stále pestřejší. Pamatujete si například na tank v *Metal Gearu*? Nebylo by skvělé, kdybyste mohli jeho řidiče uškrtit a vlézt si dovnitř sami? V budoucnosti se patrně spojí všechny možné herní styly, aby společně vytvořily naprosto dokonalý, ultimativní špionážní zážitek. Promítněte si do toho například *Cool Boarders,* a dostanete snowboardingovou honičku





Podceněná hra *Tenchu* - **průnik nindžovské bojovky s žánrem stealth.**

1997

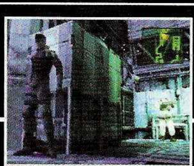


MISSION: IMPOSSIBLE (NINTENDO 64) - Mnohem slabší než její vysokorozpočtová filmová předloha. Tom Cruise by se obracel v hrobě (kdyby byl mrtvý).



TENCHU (PLAYSTATION) - Schovávačka a šermování s katanou vedly k extrémně povedené hře. Jakási feudálně japonská obdoba *Metal Gearu.*

1998



METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION) - Hra, která znovuobjevila špionážní žánr pro 21. století a posunula hranice videoher nevídaným způsobem.



M **(** v p j o



NT SCOPE TOMAT) - Simulátor lby z ostřelovací pušky. rý výcvik pro každého pta na nebezpečné ěstnání v tajných bách.



SYPHON FILTER (PLAYSTATION) - Jako *Metal Gear Solid,* ale zdaleka ne tak dobrý.

1999

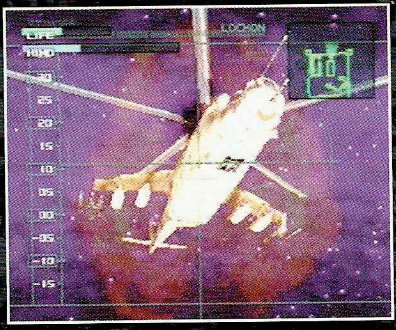


TOMORROW NEVER DIES (PLAYSTATION) - Sice až dva roky po stejnojmenném filmu, ale i tak vítaný příchod 007 na PlayStation.

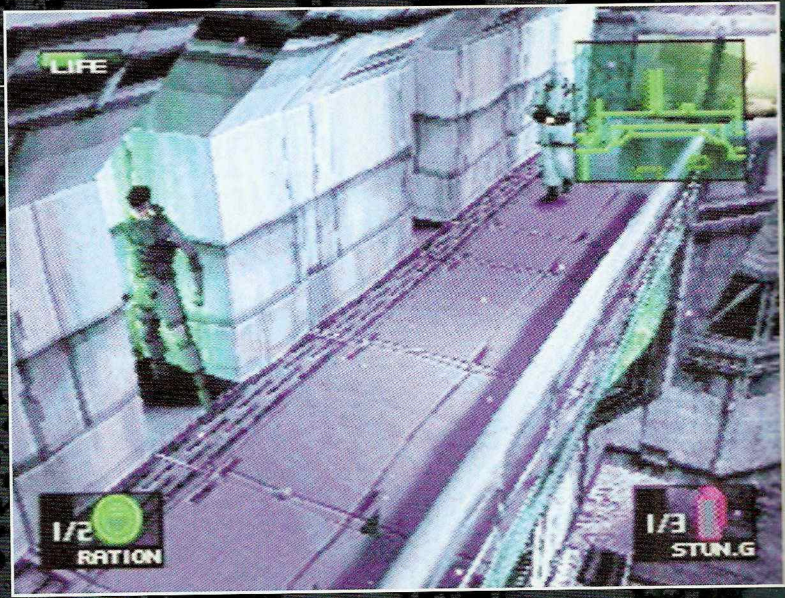


ANALÝZA





Král *Metal Gear Solid* - hra, které dlužíme za všechno.



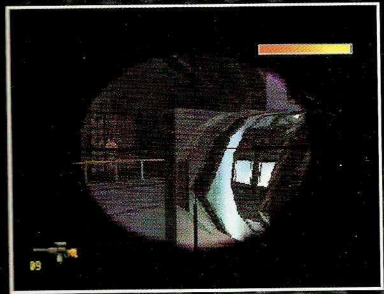
s teroristy v dokonale bondovském provedení. Když vám poteče do bot, skočíte do reaktivní stíhačky a upláchnete nepřátelům vzduchem, přičemž se vaše adventura jen tak mimochodem přepne do desetkrát dokonalejšího letového simulátoru, než je *Ace Combat 3*. Stručně řečeno: jeden svět nestačí...

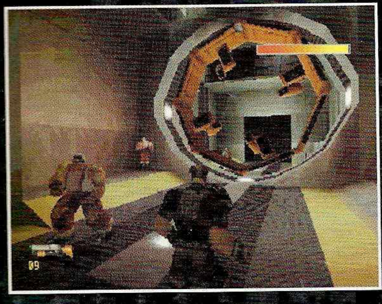
„V budoucnosti se propojí filmový a herní průmysl."

Emotion Engine v PlayStation2 hodlá dělat to, co má ze svého titulu v popisu: vyrábět emoce. Postupně se kromě různých vynálezů a vozidel do popředí zájmu dostanou samotné postavy, jejich postoje, touhy, osudy. Směr, kterým se tento vývoj bude ubírat, už naznačily nejlepší tituly pro současnou konzolu, například několikrát zmiňovaný *Metal Gear Solid*. Charakterizace je stejně důležitou složkou špionážních her jako všechny Facemakery, miniaturní vysílačky a silikonové sexbomby dohromady.

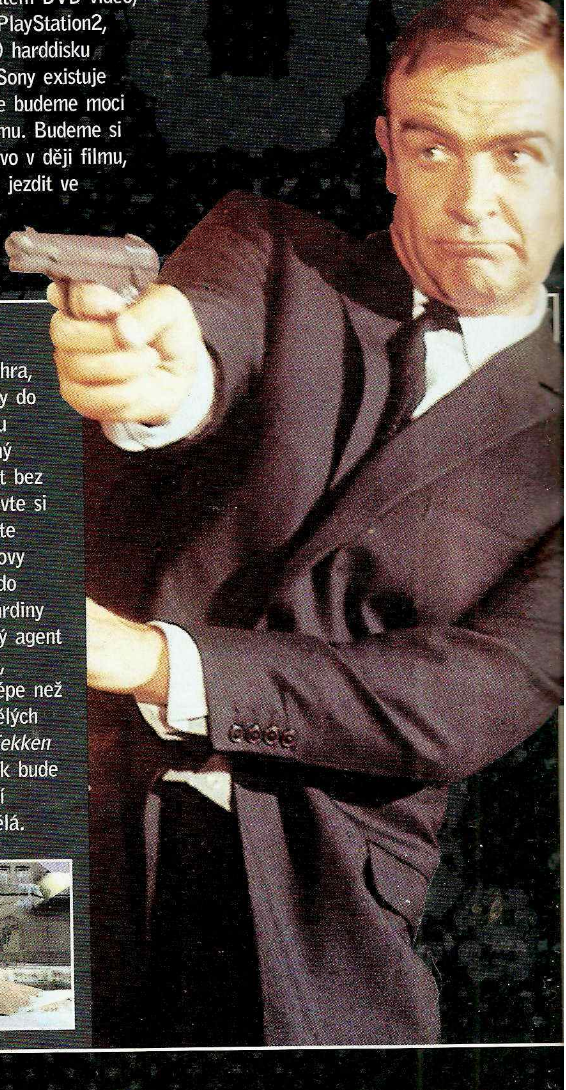
Dalo by se ještě dlouho spekulovat o tom, jak naši interaktivní špióni pokročí během příštích pěti let. Jednu jistotu však máme už dnes: budoucnost je doslova a do písmene růžová.

Firma Sony je dle svých slov odhodlána proměnit podstatu domácí zábavy. Vybavení budoucí síťovou periferií pro PlayStation2, která umožní snadné stahování a skladování digitálních informací, okusíme dnes nepředstavitelné zážitky. Sony například oznámila spolupráci s firmou ImagineOn na technologii několikanásobného větvení příběhu, díky němuž budou vytvářeny skutečné interaktivní filmy. Zálibu ve špionážních příbězích dnes uspokojuje na jedné straně Hollywood a na druhé komunita tvůrců her. V budoucnosti se možná oba tábory spojí a společně vytvoří kupříkladu hru-film *Špión, který mě srdečně pozdravil mrknutím zlatého oka* (PSM předpokládá, že takhle se bude jmenovat dvacátý pátý díl Bonda). Představte si tu parádu, kdy sledujete film a můžete kdykoli ovlivňovat děj a každou situaci. Zapomeňte na rádobyinteraktivní prostředí propadnuvších rádobyfilmů na CD. Díky kompatibilitě s formátem DVD video, obrovské síle technologie PlayStation2, připravovanému 50GB (!!) harddisku a dalším smělým plánům Sony existuje prostě slušná naděje, že se budeme moci stát skutečnou součástí filmu. Budeme si moci klidně vzít hlavní slovo v ději filmu, létat třeba s helikoptérou, jezdit ve sportovních autech a nakonec praštit padoucha popelníkem.





Fighting Force 2 nemá se svým arkádovým předchůdcem společného skoro nic. Přidala se na stranu taktiky.



ULTIMATIVNÍ ŠPIONÁŽNÍ HRA

Základní prvky pro to, aby mohla vzniknout nejdokonalejší špionážní hra, se už v playstationovém světě vyskytují. Bohužel jsou zatím rozhozeny do mnoha různých titulů. Tvůrci, kteří se pustí do špionážního simulátoru příští generace, by měli hledat inspiraci v už existujících hrách. Žádný špión, který má alespoň kousek cti v těle, nemůže například fungovat bez pořádného automobilu a těch je nepočítaně v *Gran Turismu*. Představte si několik „nenápadných" Ferrari v prostředí honiček hry *Driver*, a máte jeden prvek ultimativní špionážní hry v suchu. Když se vašemu špiónovy podaří setřást pronásledovatele, bude se muset samozřejmě vloupat do nepřátelského zařízení a k tomu může použít dejme tomu techniky hrdiny z *Metal Gearu*. Stejně jako v každém dobrém špionážním filmu tajný agent nemůže zůstat bez poskvrny, a tak dříve nebo později potká krásnou, inteligentní - ale všeho schopnou - dívku. Kdo tato kritéria splňuje lépe než Lara Croft z *Tomb Raidera*? Společně, s využitím sexappealu a skvělých instinktů slečny Croftové a svalů našeho superhrdiny (souboje a la *Tekken 3*), vyřeší záhadu, například kdo ukradl nukleární hlavice, a on ji pak bude svádět jemným šarmem vypůjčeným od agenta jménem Gex. Může jí dokonce nabídnout jablko z *Crashe Bandicoota*. Zřejmě to ale neudělá.











Rozmanitost efektů v prostředí hry *The Last Revelation* je prostě úžasná. Zvlášť až je uvidíte v pohybu...



Tohle je onen druh scény, který činí ze série *Tomb Raider*, něco více než jen obyčejnou 3D adventuru. Vejdete do místnosti a chvíli vám trvá, než se proberete z němého úžasu...

PŘIPRAVTE SI ZÁSOBY PITNÉ VODY A VHODNÉ OBLEČENÍ. POJEDEME S LAROU DO EGYPTA.



Tomb Raider: The Last Revelation

> **„TLR má díky porušení schématu šanci stát se plnokrevnou adventurou."**

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos Interactive
VÝROBCE:	Core Design
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	jednoduchá
POČET HRÁČŮ:	1

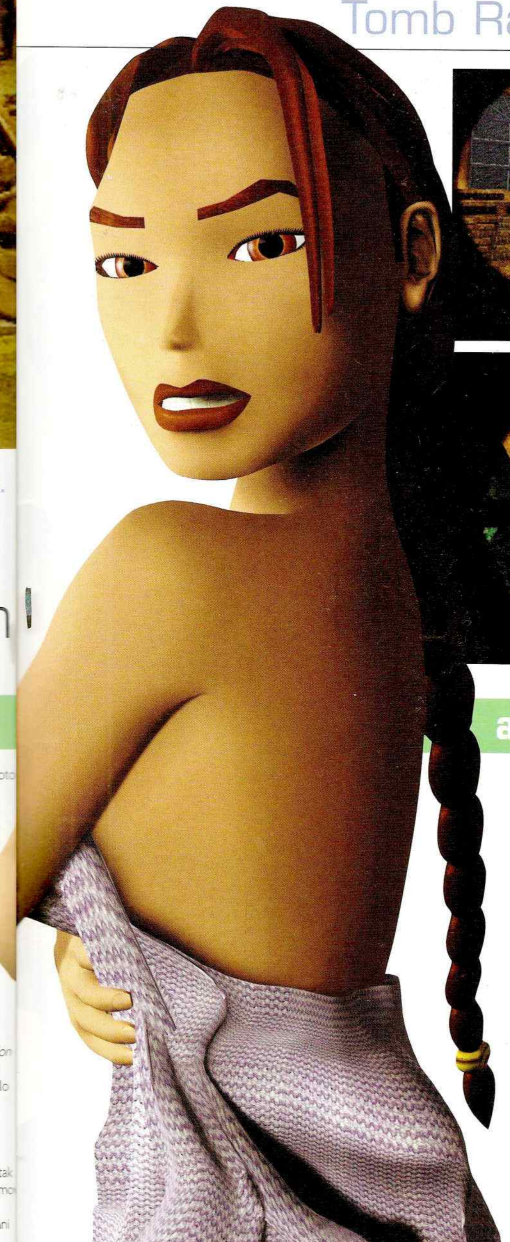
Podle Egyptské knihy mrtvých, když lidská bytost zemře, přechází do Záhrobního světa. Má to jednu podmínku, a sice, že tělo zemřelého bude k tomu uzpůsobeno. Nejlépe připraveni na cestu do Podsvětí byli bohatí lidé, kteří si mohli dovolit nejen výbavičku do hrobu v podobě dostatečné zásoby zlaťáků a vzácných sošek posvátných zvířat, ale zejména i nezbytnou a náročnou mumifikaci. Strážce onoho světa a soudce v jedné osobě, bůh se šakalí hlavou jménem Anup, pak vítal urozené nebožtíky velkými váhami, na kterých hodnotil jejich způsobilost k životu za životem. Neexistuje žádná další starověká kultura, která by takto silně byla orientována na smrt. Největší budovy postavené starými Egypťany jsou monstrózní hrobky pro nejbohatší a nejmocnější z nich - faraóny. Jsou to stavby, které přežily tisíce let ve slušné formě. A nelze si představit v našem světě ideálnější místo, kde by se mohlo odehrávat další archeologické dobrodružství Lary Croft. Místo plné záhad, pokladů, artefaktů, temných chodeb, pastí, monumentálních staveb a nádherných panoramat. Proč si vymýšlet, když to někdo za Core už dávno udělal?

Pro tvůrce hry *The Last Revelation* muselo být velice těžké v pozitivním světle prezentovat skutečnost, že se rozhodli celý děj soustředit do jediné lokality. Vždyť milióny fanoušků *TR* se vždy těšily na rozmanitost kontrastních a exotických krajin, na to, jak hrdinka bude jednou pobíhat v plavkách pod palmami a vzápětí si bude brázdit cestu zasněženou krajinou věčného ledu navlečená v kožichu. Každá z předchozích her série byla doslova cestou kolem světa a teď se má hráč spokojit s jediným starobylým koutem severovýchodní Afriky? Ovšemže ano! V tom spočívá jeden z nejlepších aspektů hry. Předchozí trojice totiž nikdy nemohla mít rysy skutečné adventury v tom pravém slova smyslu, tj. dobrodružného příběhu. Vždy nám byla podstrčena jen málo pravděpodobná premisa o dvojici (trojici, čtveřici) starobylých artefaktů, jen aby bylo proč cestovat křížem krážem po celé zeměkouli. Z toho vyplynula snaha některých publicistů zařadit (ne zcela neprávem) *Tomb Raidera* mezi plošinovky.

The Last Revelation má díky porušení tohoto dějového schématu šanci stát se plnokrevnou adventurou a nutno dodat, že jí vcelku dobře využívá. Tvůrci se nepochybně pozorně dívali třeba na takový *Metal Gear Solid*, když podobně zařadili četné střihové scény přímo v herním enginu. Děj je posouván i mnohem větší dávkou renderovaných FMV, které jsou nejen jako vždy úchvatné na pohled, ale navíc mají značnou hodnotu i ve smyslu příběhu. To, co bylo řečeno o hrách s Larou spíše jako nadsázka, nyní platí o něco vážněji. Je to Indiana Jones v sukních.

Z dřívějších článků o *The Last Revelation* otištěných v PSM už víte, že děj začíná v dávné minulosti, ještě předtím, než došlo na první dobrodružství. Konkrétně to je v roce 1984, Laře je teprve šestnáct let a v doprovodu rakouského dobrodruha Wernera von Croye se nachází v kambodžské džungli. První dvě úrovně tak nahrazují obligátní Lařin aristokratický domov, kde je možné projít jakýmsi „tutorialem" a seznámit se se základy ovládání. Veteráni možná budou reptat kvůli tomu, že tato v podstatě tréninková část je povinná, ale na druhou stranu je díky povýšenému von Croyovu komentáři a celkovému provedení mnohem zábavnější, než tomu u podobných herních nástrojů bývá. Navíc postava von Croye se později dostane do hlavní hry, a tudíž toto úvodní seznámení s ní je z hlediska pochopení příběhu nezbytné. Třetí úrovní a přesunem do nilské nížiny a současnosti (Lara coby čerstvá třicátnice) začíná samotná hra. Vydáváme se ve společnosti beduínského průvodce skrze otvor ve skále do míst, kam už dlouhá léta lidská noha nevkročila. A pokud ano, rozhodně odtud zpět nevykročila...

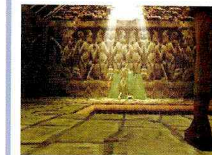
Von Croy a beduínský průvodce jsou pouze dvě z mnoha nehratelných postav, které nejsou určeny k likvidaci. Pravda i v předchozích dílech se takové vyskytovaly, ale tentokrát jsou plnohodnotnějšími minimálně ze dvou důvodů. Za prvé jsou skutečnou součástí herního děje. Průvodce drží v rukou pochodeň, a jak s Larou postupujete, tak postupně zapaluje louče na zdech, abyste na cestu plnou nástrah viděli lépe. Je navíc





Lara se díky dalekohledu může rozhlížet po okolí ještě pohodlněji než v předchozích dílech. Někdy uvidíte hned to, co byste jinak museli dlouho hledat. Jako laserové zaměřovadlo též poslouží ku spokojenosti (dole).

JAK... SEHNAT BATŮŽEK



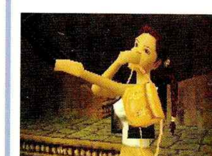
Během své první vycházky s herr von Croyem se Lara dostane do poměrně strašidelně vypadající komnaty, kde leží kostra předchozího návštěvníka.



Je trochu vyděšená, je jí teprve šestnáct. Ale zároveň i zvědavá, takže přistoupí blíže, aby si kostlivce lépe prohlédla. A v tom uvidí batoh!



Se zárodky budoucího oportunismu v těle se Lara nezdráhá odebrat nebožtíkovi ruksak a okamžitě prohledat obsah. Co tam asi je?



A tak Lara ke svému slavnému batůžku přišla. Zdá se vám to uhozené? Ono to také uhozené je. A v tom je to kouzlo...







Je v tom i kus marketingu, ale úrovně se šestnáctiletou Larou mají navíc i smysl pro příběh, a tak nelze než tenhle populistický krok vítat stejně nadšeně, jako všechno ostatní. Navíc se seznámíte s důležitou postavou von Croye.









Nádherné, n'est pas? *The Last Revelation* je mnohem víc, než jen hezká grafika. Vždy se však člověk musí nad tou krásou pozastavit.

„Průvodce drží v rukou pochodeň a postupně zapaluje louče na zdech."

skutečným průvodcem, když do určité fáze vám ukazuje cestu, případně se zastaví před dveřmi, čímž naznačuje, že právě tyto by bylo vhodné odemknout. Skutečnost, že později vyjdou najevo jeho poněkud nečestné boční úmysly, ještě více dokládá důraz, který v *The Last Revelation* spočívá na zápletce a jejím vývoji. Za druhé tyto postavy skutečně reagují na vaše činnosti, pohyby, rozhodnutí atd. Zde leží obrovská propast mezi předchozí trojicí her a tímto dílem. Řeč je o umělé inteligenci nejen vedlejších hrdinů, ale i úhlavních nepřátel. V jistém okamžiku se musíte například utkat s docela četnou skupinkou samopaly ozbrojených mužů. Terén je členitý, v krajině se nachází několik menších kopečků. V *TR 1-3* by si tentýž ozbrojenec stoupl na jeden z vrcholů a pálil by po vás. Vy byste uskakovali, snížili byste jeho zásahy na minimum a opětovali palbu svým automatickým zaměřením. Dvě rány z brokovnice a chlápek by se loučil se životem, zatímco vám by i při velké nešikovnosti a smůle ubylo maximálně deset procent života. Tak takhle se to přesně nebude odehrávat v *TLR*. Zde uskakovat a schovávat se před palbou umí nejen Lara, ale i její inteligentní protivníci. Když zmerčí vaši brokovnici, hned se běží schovat za výčnělek, posílají na vás salvy ze zálohy a celkově vám ztěžují situaci. Pokud vylezete na plošinu a myslíte si, že nepřítele odděláte stejně jako v dřívějších dílech z bezpečné pozice, můžete být nemile překvapeni skutečností, že se protivník začne šplhat za vámi. Někteří z nich totiž nejen mnohem racionálněji uvažují, ale navíc disponují i řadou pohybů, které byly dříve „Lara exclusive". Jasně že je nakonec dostanete, ale budete se muset při tom mnohem více snažit. Díky tomu je téměř odstraněn jeden z nejslabších článků *Tomb Raideru* jako celku, příliš jednoduchý a nevěrohodný boj.

Ten však ani netvoří zdaleka nejpodstatnější složku hry. O *The Last Revelation* se mluvilo jako o návratu k průzkumnické podstatě prvního dílu a nutno dodat, že plným právem. Většina úrovní jsou totiž obří promyšlené puzzly, případně v sobě obsahují dílčí rébusy, které se skládají, aby v důsledku vyřešily ten velký superrébus. Je tu například úroveň (Chambers of the Dead), kde jeden celý obrovský prostor představuje gigantický puzzle. Poprvé, když sem vstoupíte, se divíte, že některé plošiny záhadně visí ze stropu. Na zdech též čouhají smrtonosné ostny, ale uniká vám smysl toho všeho. Až do té doby, kdy zjistíte, že pomocí páček na různých místech lze celým obřím komplexem otáčet, takže se strop octne místo podlahy a naopak. Jedině promyšleným pohybem celé místnosti se lze dostat na druhý konec (a dá to zabrat). Jindy musíte hrát různé logické hry, projevit smysl pro symboliku hieroglyfů či poznat rozdíly mezi řeckou a egyptskou kosmologií a dělat jiné, v dřívějších *Tomb Raiderech* nevídané věci, abyste vyřešili další a další rébusy.

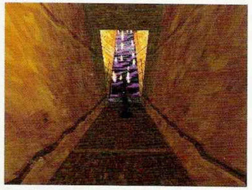
Dalším kouskem do pestré mozaiky *TLR*, který by neměl být opomenut, je řada nových pohybů pro Laru. Zde se pokračuje ve zdravě nastoleném kursu přidávání dalších a dalších myslitelných úkonů do každého nového dílu. Takže: Lara se nově umí houpat na provaze a šplhat po něm, umí vykopnout chatrnější dveře, umí ručkovat za roh, řídit řadu dalších dopravních prostředků atd. Samozřejmě struktura prostoru je tomu uzpůsobena, takže nemusíte mít strach, že byste si novinek v gymnastickém repertoáru své oblíbené hrdinky dostatečně neužili.

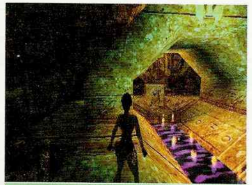
Novinkou je i předělaný inventář, který umožňuje i kombinování různých předmětů (o čemž byla řeč již v minulém čísle). Za zmínku stojí dalekohled, který vlastníte od začátku. Nejenže umí trochu zoomovat a přiblížit o něco vzdálenou scénu, ale hlavně má v sobě zabudované světlo, takže, když se s ním podíváte do tmy, jasně uvidíte, co nepěkného na vás čeká, a neumíte se otravovat se světlicemi. Další zajímavou položkou je notýsek, kam si Lara zapisuje poznámky. Nejenže je dalším prvkem ve smyslu posílení důrazu na příběh, ale navíc vám často napoví v obtížných situacích.

To úplně nejlepší na konec: Grafika s obrovským G! Už třetí díl budil pochybnosti, zda v Core design nedisponují nadpřirozenými schopnostmi, ale toto je věc vskutku pohádková. Všechno do poslední dlaždice má atmosféru, detail a lehkost zobrazení. Nezdráhejte se pozvat skupinku přátel k zahrání *TLR*. Není to sice multiplayer, ale dívat se na to není o mnoho horší zábava, než to hrát, a ta je královská.

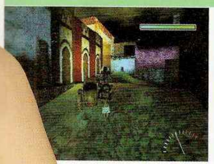
V šedesátých letech se egyptský prezident Násir rozhodl postavit obrovskou přehradu







Lara má k dispozici v *TLR* dva dopravní prostředky. První je vojenský Jeep, se kterým v jedné části musí honit unikajícího zloducha. Druhý je motocykl se sidekárou a je velmi obtížný na ovládání.





Chcete-li vidět pokrok, který *Tomb Raider* od prvního dílu k *TLR* udělal, není lepšího způsobu než porovnat současný titul s egyptskými úrovněmi *TR1*. Paměť je ošidná věc, takže je lepší se přesvědčit na vlastní oči.

JAK... SI PORADIT S VLAKEM



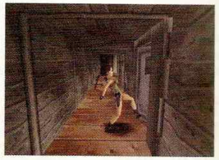
Stopněte si vlak ve stylu Jamese Bonda, skokem na střechu vagónu. Pomocí ručkování za roh se dostanete dál.



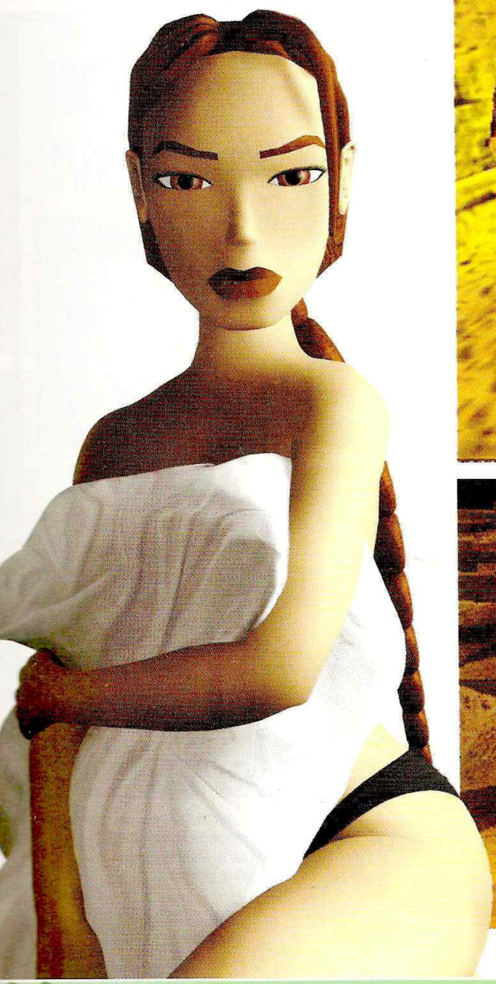
Zde přicházejí potíže, a to ve formě skákajícího padoucha. Ale žádný strach, Lara si s vaší pomocí za chvíli s ním jistě poradí.



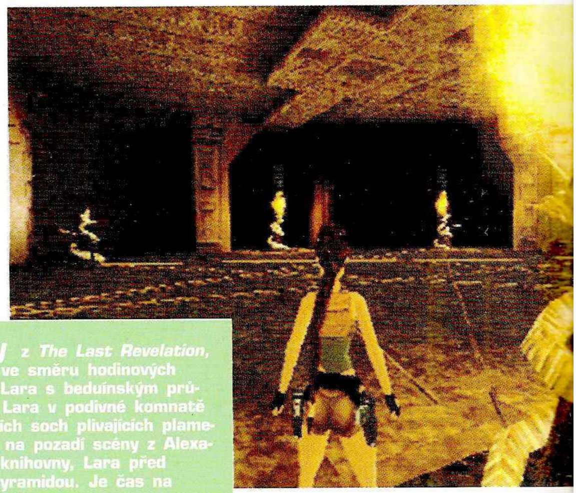
Reálná fyzika hry je častým zdrojem zábavy. Stačí trefit chlápka v pravý okamžik, a on spadne do otevřeného otvoru.



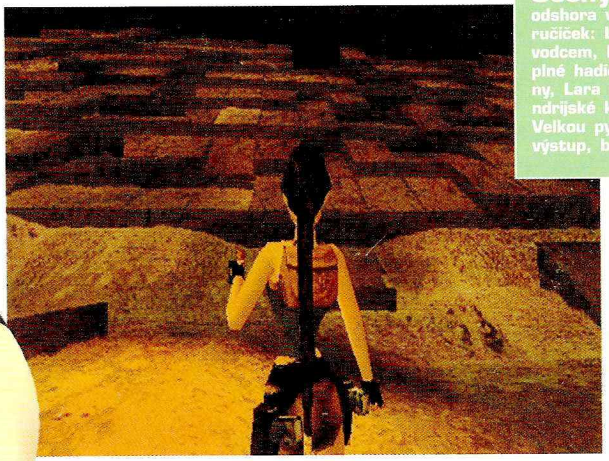
Nyní je řada na Laře, aby diktovala podmínky další jízdy tohoto vlaku. Se zamčenými dveřmi si poradí jednoduše: vykopne je.

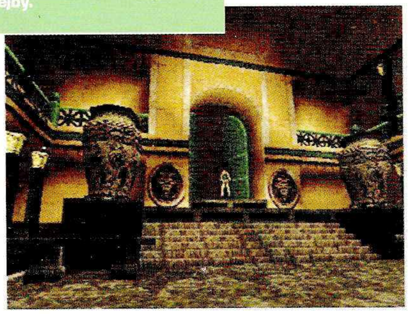






Scény z *The Last Revelation*, odshora ve směru hodinových ručiček: Lara s beduínským průvodcem, Lara v podivné komnatě plné hadích soch plivajících plameny, Lara na pozadí scény z Alexandrijské knihovny, Lara před Velkou pyramidou. Je čas na výstup, bejby.





“Většina úrovní jsou obří promyšlené puzzly.”

na Nilu v místě zvaném Asuán. Vzniklé jezero (pojmenované podle svého tvůrce) zatopilo mnohé vesnice a hrozilo, že by mohlo poškodit i některé mimořádně cenné starověké památky. Proto se vláda rozhodla v případě ohroženého ramssesovského sousoší čtyř kolosálních bohů k unikátní akci. Kámen byl pod dohledem archeologů rozřezán a přestěhován do bezpečí. Tehdy by asi těžko někoho napadlo, že za třicet let se najdou šílenci, kteří budou tuto památku stěhovat ještě jednou, navíc nikoli pro slávu starobylých králů ani moderních prezidentů, ale jakési polygonové superstar. V *TLR* najdete Sfingu, slavné pyramidy v Gíze, Údolí králů, Kleopatřinu knihovnu v Alexandrii a konečně i ono monumentální a slavné sousoší. Ti šílenci, Core Design, jsou zkrátka odhodláni udělat pro svou Laru úplně všechno.

FariD Starman



LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SILENT HILL
Superlativní hororová adventura se spoustou vymakaných puzzlů. Klasika.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Efekty!!! Atmosféra!!! Design!!!	10
HRATELNOST:	Vynikající levely, rébusy a příjemná škála pohybů.	10
ŽIVOTNOST:	Stejně jako předchozí díly, výzva jako bejk.	10

CELKOVĚ
Atmosférická, nádherná a kouzelně vytvořená hra. Nepochybně nejlepší díl celé série, navíc vhodný i pro začátečníky, jelikož neobtěžuje přílišnou náročností, a přesto nepřestává bavit.

10 Z DESETI





Psygnosis je opět s formulí jedna ve formě, což se týká také grafiky. Luxusní hi-res netrpí typickými neduhy, jako je pomalost nebo doskakování.





ZAPOMENEME NA NEPOVEDENOU SEZÓNU 98, CO ŘÍKÁTE?



Formula One

“Můžete se těšit na vynikající AI soupeřů, které vychází

FAKTA

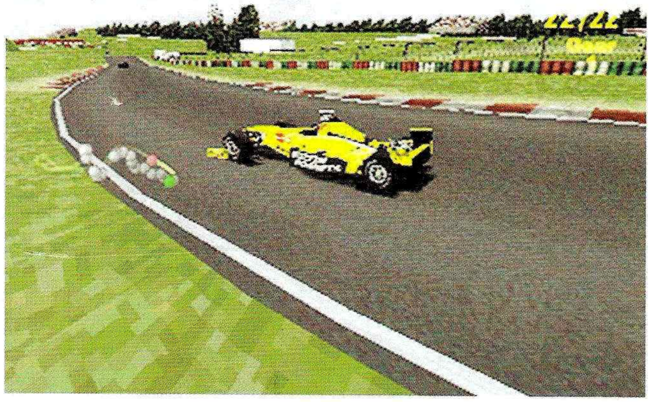
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Studio 33
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

V neděli 31. října 1999 v šest hodin ráno středoevropského času byl v japonské Suzuce odstartován poslední závod letošního seriálu velkých cen formule jedna. Necelé dvě hodiny na to bylo jasné, že Fin Mika Häkinneň obhájil svůj loňský titul. Možná že jste měli zkažený víkend, protože jste fandili Eddiemu Irvineovi či týmu Ferrari a naštvalo vás, že Schumi nedokázal (nebo nechtěl?) vyhrát, i když měl pole position. Možná jste naopak fanoušky McLarenu a radost vám kazí fakt, že díky výpadku Davida Coultharda mu o pár bodíků unikl pohár konstruktérů. Ať už tak či onak anebo úplně ještě jinak, zde máte výborný nástroj jak nespravedlnosti nejslavnějšího a nejprestižnějšího automobilového sportu světa uvést na pravou míru.

Po chabém výkonu loňského dílu hry *Formula One* od Psygnosis hned od začátku máte příjemný pocit, že všechno je zase v pořádku. Pokud znáte vynikající sezónu *97*, patrně budete souhlasit, že v ohledech hratelnosti se ji patrně překonat nepovedlo. Je to však jen velmi těsně a všechno ostatní je jednoznačně na lepší úrovni. Grafika zobrazení závodů je zdaleka nejpokročilejší. Barevnost má mnohem realističtější základy, detailů v obraze je více než ve všech předchozích dílech dohromady a konečně bylo odbouráno zvláště nepříjemné doskakování. Pro opravdové fanoušky F1 je možná nejpodstatnější skutečnost, že všechny statistiky a reálie jsou nastaveny podle právě proběhlé sezóny, kterou všichni máme ještě v živé paměti. Je tu všechno včetně nové tratě Sepang v Malajsii, exmistra Jacquese Villeneuva, který s BARem neudělal ani bod, a Shumacherova zranění v Silverstonu.

Z hlediska systému hry nejdůležitější změnu pocítí méně zdatní a méně horliví hráči. Byl vyhozen jednoduchý režim Arcade. Quick Race sice vypadá zpočátku tak, jako by ho měl nahradit, ale jednak neobsahuje zdaleka všechny tratě, a hlavně není v podstatě o nic jednodušší, co se stylu jízdy a reálnosti fyzikálních vlastností pohybu formule týče. Nemusíte se tu akorát zaobírat nastavením technických parametrů jednotlivých součástek a absolvovat všechny fáze závodu. Prostě si rychle zajezdíte, nikoli však pohodlněji. Pokud se nechcete podrobit skutečné výzvě F1 se vším všudy, bude asi lepší, pokud



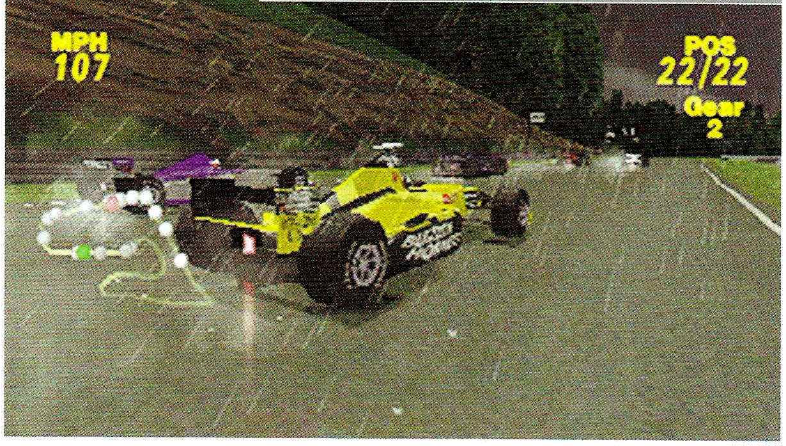




Dva hlavní režimy hry se jmenují Quick Race a Grand Prix. První z nich vám dovolí rychle se dostat k jednomu z osmi okruhů (z celkových šestnácti), zatímco ten druhý vyžaduje absolvování celé sezóny, kde si můžete zvolit dokonce skutečnou délku závodu kolem 300 kilometrů, což je tak trochu masochismus.



Hra nabízí čtyři pohledy. Pohled z kokpitu (nahoře) je určitě nejvěrnější a poskytuje nejlepší pocit z rychlosti. Je však o něco obtížnější.

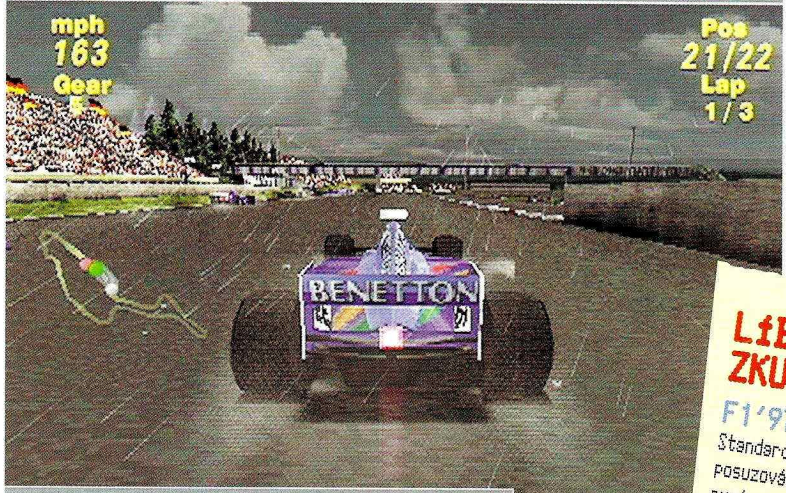


„...ze stylu jízdy skutečných pilotů F1."

vyhledáte nějakou jinou, méně realistickou hru. V opačném případě však neváhejte. Můžete se těšit na vynikající umělou inteligenci soupeřů, která vychází přesně ze stylu jízdy skutečných pilotů F1. Schumacher je přesně tak agresivní, jak ho známe z obrazovky. Špičkový jezdec vás před sebe rozhodně nepustí zadarmo, ale ti nejslabší o kolo zpět vám bázlivě vyklidí cestu.

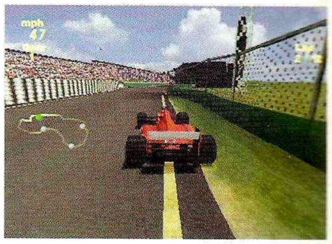
Tato nejnovější *Formula One* od Psygnosis je ve všech směrech před loňským dílem hry. Zároveň se na start chystá ještě další řada soupeřů. Zvažte sami, zda budete čekat, jestli se neobjeví něco ještě lepšího, ale my si myslíme, že koupí této hry rozhodně neprohloupíte, je dost dobrá sama o sobě.

FariD Starman



Během sezóny je počasí proměnlivé v závislosti na ročním období a lokalitě.

JAK... ZASTAVIT V BOXECH



Taktiku zastávek v boxech je nutné si promyslet už před závodem, od čehož se odvíjí i množství paliva. Někdy však budete muset reagovat na situaci.



Nejdůležitější je při zajíždění do boxů sledovat čas. Je možné, že se vám vyplatí pokračovat s ojetými pneumatikami.



Při odjezdu z boxů si dávejte pozor na rychlost. Pokud porušíte omezení, dostanete nepříjemné trestné sekundy. Rozhodně to za to nestojí.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

F1'97

Standard, podle kterého jsou posuzovány všechny ostatní F1 hry, nyní v edici Platinum.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

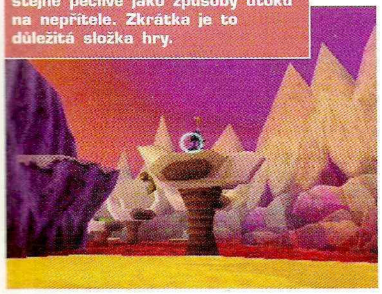
GRAFIKA:	Vypadá lépe než všechny předchůdkyně.	8
HRATELNOST:	Je to velká výzva.	8
ŽIVOTNOST:	Celá sozóna plus mód pro dva...	8

CELKOVĚ
Po loňském debaklu série F1 her od Psygnosis opět třímá (prozatím) žezlo pevně v rukou. Nelze popřít, že hra nabízí jak skvělou grafiku a příjemně tuhou hratelnost, tak zábavu na dlouhou dobu.

8 Z DESETI



Způsob, jak utratíte své klenoty, musíte zvažovat stejně pečlivě jako způsoby útoků na nepřítele. Zkrátka je to důležitá složka hry.





Tentokrát to není zdaleka jenom o létání. Hodně rychle se budete muset naučit i plavat, jinak se daleko ve hře nedostanete.

JE ZPÁTKY! DRÁČEK SPYRO...



Spyro 2: Gateway To Glimmer

“Je to dobré. Je to výborné. Je to dokonalé!”

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Insomniac Games
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	jednoduchá
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

APE ESCAPE
Plošinovka, která vás okamžitě zaujme a pobaví. Takových je jen málo.

C
Všem, kdo doprovázeli Spyra prvním dílem, bylo jasné, že se tento malý, oheň plivající rohatnatec dostane znovu do potíží. A to co nevidět. Tvůrcům od Insomniac to také nedalo spát. A ani pupkáčům z Universal Studios se nechtělo přijít o evidentní zisky z dalšího dílu veleúspěšného *Spyra*. A povedlo se.

Klasika - ve světě Avalar mají více než jen obyčejné problémy. Ďábelský diktátor Ripto, vzrůstem ne tak docela nepodobný Rákosníčkovi, se svými četnými pomocníky se tu totiž rozhodl usadit, převzít moc a vyměnit všechny státní vlajky! A to tedy neměl. Kromě toho zamořil všechny přilehlé kraje hromadou problémů. Želví děti se nemůžou dostat do školy, hodným robotkům napadli zlí škůdci zahrádku, mořským koníkům vyčerpali oškliví potapěči vodu a spoustou dalších. Hrstka rebelů není bohužel schopná kloudnější akce. Napadne je alespoň postavit za pomoci magických orbů portál do světa draků, ze kterého se pokusí přivolat draka, který jim v jejich prekérní situaci snad pomůže. Co se stane pak, je nasnadě. Děje se to totiž právě v okamžiku, kdy se Spyro se Sparxem (to je ta vážka) rozhodli zaletět si zalenošit na pláž. Spyro je při této akci vtažen do Avalaru jak Rumburak k Majerům do bytu.

Svět Avalar je rozdělen na tři části, ve kterých je dohromady přes třicet menších světů. V prvních dvou částech musí Spyro sbírat Magické talismany a kouzelné orby. V poslední části už jen orby pro postavení portálu na návrat do světa draků.

Stejně jako v předchozím díle bude Spyro plachtit na vzdálené plošinky, pálit nepřátele ohněm a nabodávat je v plném trysku na rohy. Kromě toho dostane náš dračí hrdina také řadu dalších vlastností. Naučí se plavat, potápět, bruslit a lézt po žebříku. Prodlouží si o ždibec skok a nakonec se naučí efektní hlavobuch. Výrazně se zlepší jeho komunikace a interakce s okolím. V každém světě se budou se Spyrem místní domorodci kontaktovat a právě jen od nich může náš ohnivý dráček dostávat zmiňované orby za plnění dalších podúkolů. To nejvýraznější zlepšení od předchozího dílu se totiž nachází právě v oněch podúkolech, které jsou vymyšleny doopravdy vtipně a elegantně. Spyro při jejich plnění na nudu zkrátka nenarazí. Bude chránit potrhlého alchymistu, bude hrát hokej sám na brankáře i jeden na jednoho, bude v trysku běhat slalomovou dráhu, bránit vesničany před pterodaktyly, zahradničit atd. Odměnou mu pak budou skvěle vtipná intra i outra při přechodu do jednotlivých světů. ■

Jakub Červinka

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Sakra pěkná - pohádková. **10**
HRATELNOST:	Vynikající rébusy. **9**
ŽIVOTNOST:	Vydrží vám na 250 žvýkaček Orbit. **10**

CELKOVĚ
Co dodat. Oproti prvnímu dílu, který se dal dohrát možná přeci jen příliš lehce, je *Spyro 2 : Gateway to Glimmer* vybroušen k dokonalosti. Lze jen doporučit.

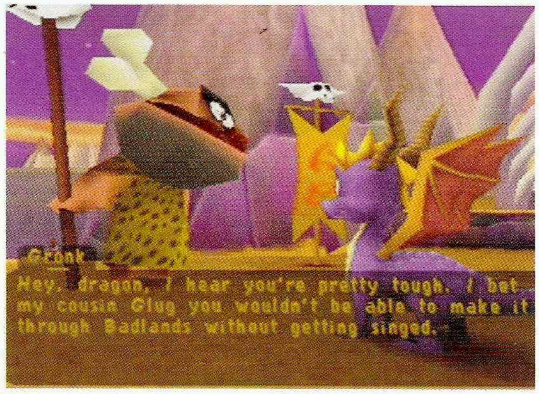
10 Z DESETI





Ohnivý dech a beraní útoky odrovnají spoustu nepřátel. Jsou ale tací, na které budete muset vymyslet něco extra, například dělo.





Bonusový level je samozřejmě za odměnu, ale ani zde si neodpočinete od náročné a na ovládání vychytané hratelnosti. Náležitý zisk ale stojí za to.

JAK... PŘEKONAT PROPAST



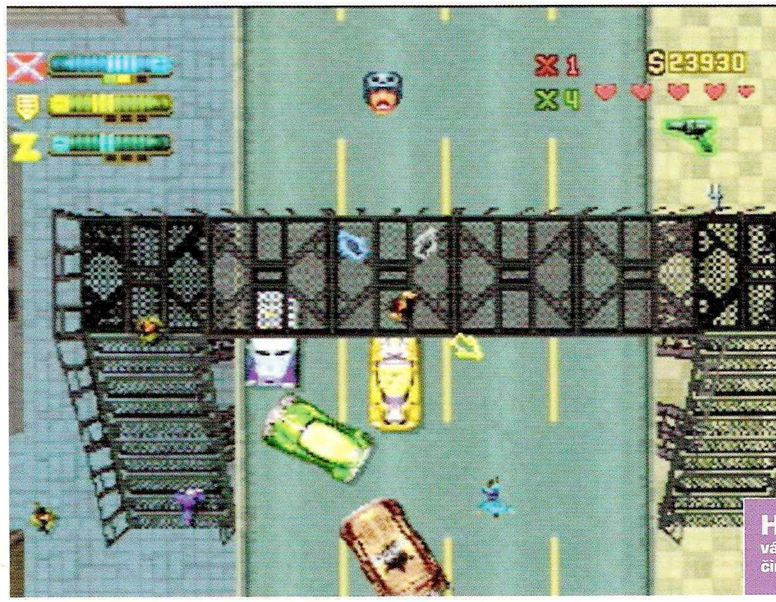
Naberte Eskymáka na rohy a on začne z toho bláznit. Pak si vylezte na tenhle žlutý vehikl.

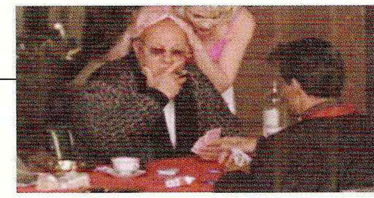


RÁNA! Vystřelí vás to mnohonásobně dál, než byste byli schopni doskočit. Jste tam, kde jste chtěli být.



Tvůrce GTA2 nějaký Driver evidentně nevyvedl z rovnováhy a o 3D si i nadále myslí, že je to sprosté slovo.









Hrané intro ve stylu gangsterských klipů vám názorně předvede, jakým druhům nelegální činnosti se v této hře můžete věnovat.

KRADETE AUTA. ZABÍJÍTE LIDI. JSTE DRSŇÁK. JSTE GRÁZL. JSTE SADISTA. A JE TO FAJN.



Grand Theft Auto 2

“Nic není tak uspokojující, jako když se můžete chovat jako hajzl.”

FAKTA

VYDAVATEL:	Rockstar Games
VÝROBCE:	DMA Design
DATUM VYDÁNÍ:	říjen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	18+
ANGLIČTINA:	potřebná
POČET HRÁČŮ:	1

Mediálně nejpropíranější playstationová hra konečně dofuněla do svého druhého kola a na všechny nadržené příznivce a nadržené odpůrce se vyvalila přesně ta samá dávka amorálnosti, násilí, ultrajednoduché 2D grafiky a pekelného radiosoundtracku jako prve. Ne že by někdo čekal něco jiného. Po ohlasu, jaký měla v loňském roce jednička, by šlapal na brzdu jenom blázen.

Hoši z DMA Design prostě vědí, že nic není tak uspokojující, jako když se můžete chovat jako prvotřídní hajzl. *Grand Theft Auto 2* vám tuto šanci nabízí vrchovatou měrou. Hlavní dějová linie (během které projdete třemi základními městskými částmi - Downtown, Residental, Industrial) spočívá v tom, že coby nájemný ostrý chlápek pracujete pro tři konkurenční pouliční gangy (jejich složení se v průběhu hry mění, od japonských jakuzáků přes krišnovce až po mafii vesnických buranů - pouze šílený klan zvaný Zaibatsu s vámi zůstává celou hru). Souběžně s tím, jak za své mise inkasujete prachy (které vám umožňují kostelní save), roste i s počtem zabitých vaše váženost uvnitř organizace (její stav se vám zobrazuje na Respect-O-Meteru). Ano, to je hlavní dějová linie.

Genialita *Grand Theft Auto 2* ovšem tkví v tom, že svět pouličního zločinu, který před námi lákavě rozbaluje, je natolik vymakaný a komplexní, že každá akce vyvolává nějakou reakci, takže se na zadané úkoly můžete klidně vykašlat a dělat si, co se vám zlíbí, hrát nějakou jinou, vlastní hru. Přiznám se, že nazačátku jsem měl docela problémy dostat se k ústřední zápletce, protože mě to vždycky hned strhlo k vlastní hře „jsem šílený řidič, který bezdůvodně přejíždí nevinné občany, a když ho začne honit policie, vyhlásí jí soukromou válku“. Když zkrátka pomineme stylově hnusnou grafiku v tradičním pohledu shora, *Grand Theft Auto 2* nemá chybu. Jediná znepokojující otázka, která mě v souvislosti s touhle hrou trápí, zní: Proč jenom jednu stránku, Faride? ■

Štěpán Kopřiva

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DRIVER
Fantastický na pohled a uspokojivý při hraní. Hloubky je však méně.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Rychlá, zába Sakra pěkn. Dvourozměrná.	8
HRATELNOST:	Vyemá hranice.	10
ŽIVOTNOST:	Můžete hrát kc Vydrží vám na 250 žvýbude to samé	9

CELKOVĚ
Dokonalý simulátor světa zločinu, který apeluje na nejhorší stránky vašeho charakteru. Bezpodmínečná koupě. Do osmnácti let nepřístupné.

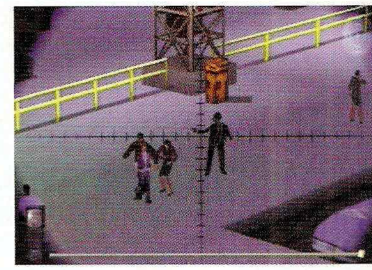
9 Z DESETI





Hra je založena na stejnojmenném filmu Mission: Impossible, vy zde hrajete v roli Toma Cruise a v průběhu hry se objeví i několik scén přímo z filmu.









Hráčův pohled na dění ve hře je kombinací první a třetí osoby, v závislosti na povaze jednotlivých misí.

ZKUSTE SI, JAKÉ JE TO, BÝT ŠPIÓNEM. ZA VLAST A ZA KRÁLOVNU...



Mission: Impossible

"Přes ty nejlepší záměry je to hra technicky odfláknutá."

FAKTA

VYDAVATEL:	**Infogrames**
VÝROBCE:	**X-Ample**
DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**12+**
ANGLIČTINA:	**potřebná**
POČET HRÁČŮ:	**1**

Být špión vám možná připadá lákavé a vzrušující, ovšem skutečnost je poněkud jiná. Je vysoce nepravděpodobné, že ta paní z Anglie, kterou nedávno odhalili, že přes 40 let donášela agentům KGB, vůbec kdy používala stroj na změnu tváře, ani se nechce věřit, že by ji na výcvikovém táboře učili jak používat foukačku na otrávené šípy. Přesto právě podobné věci, a ještě mnohem víc, najdete ve hře *Mission: Impossible* od Infogames. Je to titul, který se nechal velmi volně inspirovat filmem, jenž běžel před pár lety v kinech (a do menší míry i televizním seriálem). Je to taková směsice akce a hledání věcí, ze které se slabším povahám zamotá hlava.

Tuto hru by šlo nejlépe charakterizovat jako špionážní fantasy. V *Mission: Impossible* totiž musíte pronikat do nepřátelských objektů, omamovat a napodobovat významné zahraniční hodnostáře, sniperskou puškou oddělávat zloduchy, vypořádat se s plynem zamořeným suterénem a nakonec vyhodit za pomoci obrovského děla do povětří základnu jak stodola. Kromě toho se setkáte s již zmíněným strojem na výrobu nepravé tváře, budete pracovat s jedem, elektrickými obušky, výbušninami a kleštěmi na drát. Hraje se z první i třetí osoby a má spoustu dalších velice ambiciózních prvků.

Bohužel i přes ty nejlepší záměry je též neuvěřitelně technicky odfláknutá. Každý aspekt - od nevýrazné grafiky až po špatný systém menu a nepřesné ovládání vaší postavy (přibližná podobizna Toma Cruise) - by mohl být při troše námahy výrazně vylepšen. Tak třeba v jedné z prvních úrovní máte najít na jednom oficiálním večírku notový záznam, který pak dáte pianistovi - ten zahraje určitou melodii a velvyslancův pomocník vystoupí ze svého úkrytu (neptejte se proboha proč). Poté, co se zeptáte všech lidí na večírku, zda-li náhodou dotyčné noty neviděli, a když tímto hledáním a vyptáváním strávíte půl hodiny, noty najednou objevíte, když náhodou narazíte do židle.

A i když je třeba pochválit rozmanitou hratelnost, celková nekonzistence působí extrémně rušivým dojmem - třeba v některých úrovních můžete skákat, v jiných zas ne. Věřte, na trhu jsou dnes lepší hry.

Paul Rose

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID
Nejlepší hra všech dob? Dokud ji nedohrajete, nebudete mít pokoj.

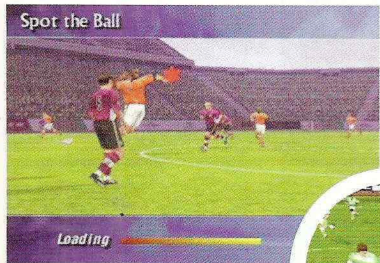
Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Někdy celkem hezká, jindy naopak.	6
HRATELNOST:	Rozmanitá, ale špatně vystavěná.	5
ŽIVOTNOST:	Hra brzy omrzí kvůli svým chybám.	6

CELKOVĚ
Jednotlivé složky hry fungují dobře, celkový dojem je však takový, že hra je značně nekonzistentní. Dobrý koncept, který byl špatně proveden.

6 Z DESETI









Je zde velké množství bonusů a různých voleb. Třeba replaye má hra naprosto úchvatné - pokud jste ovšem nedostali gól...



Pamětníky asi potěší černobílé klasické zápasy. Pokud je všechny vyhrajete, získáváte ještě další řadu rozmanitých bonusů.



NEJPOPULÁRNĚJŠÍ KOLEKTIVNÍ HRA MÁ OPĚT VIDEOHERNÍ SEZÓNU: VÁNOCE.



UEFA Striker

„Hlavičkování a střílení nůžkami je zbytečně snadné."

F

Každoroční příval vánočních fotbalů je už zde a jedním z vůbec prvních je *UEFA Striker* společnosti Infogrames. Vystupuje zde značné množství týmů z Evropy, ale i okolního světa, a tak si rozhodně lze z čeho vybírat, byť někteří mohou být zklamaní, že zrovna ten jejich klub ve hře chybí. Dokonce je zde i několik volných míst pro ty, kteří si budou chtít udělat vlastní klub - vše lze editovat a ukládat podle svého přání.

Najdete zde vše to, co ve hrách takového typu očekáváte, navíc je součástí hry i výběr klasických scénářů a možnost sestavit si vlastní jedenáctku. Rovněž zaujme zábavný tréninkový režim, trochu podobný tomu z *LiberoGrande*. Kromě toho, že vás seznámí se systémem ovládání hry, také hodnotí předvedený výkon a podle toho získáváte body - když dosáhnete slušných výsledků, získáte bonus týmy a řadu dalších zajímavostí.

Při hraní *UEFA Striker* toho člověka moc nepřekvapí. Hra je to na první pohled inteligentní a běhá velmi slušnou rychlostí. Animace hráčů jsou dokonalé a celek má vynikající prezentaci. Nicméně nenajdete zde ani příliš originálních prvků, nedostatek viditelný zejména poté, co se *This Is Football* uvedl naprosto novým přístupem k fotbalu.

Je velice těžké přesně pojmenovat, co činí z *UEFA Striker* hru dobrou, ale ne skvělou. Snad jen to, že hra se nehraje tak dobře jako některé konkurenční tituly. Bránění je zbytečně obtížné, hlavičkování a střílení nůžkami zase zbytečně snadné. Prostě to není dostatečně vyvážené, i když zde nepochybně jsou skvělé věci, jako třeba některé záznamy. Na druhou stranu například není věrohodné, když každá vstřelená branka vypadá tak spektakulárně, jako kdyby měla být z fleku nominována na Gól roku. Takhle fotbal přece nevypadá, má i své všední, zcela obyčejné okamžiky. Dalším nedostatkem je to, jak jsou nastavena menší evropská mužstva. Vypadá to, že jediným rozdílem mezi týmy je rychlost, jakou se dokáží pohybovat, zejména ve stavu únavy. A tak když hrajete třeba s curyšským Grasshoppers, hra se promění v neuvěřitelně zdlouhavou a nudnou záležitost.

UEFA Striker rozhodně není špatná hra, ale má některé vážnější vady na to, aby se mohla stát uchazečem o fotbalový trůn. Je to hra, která má opravdu dvě poloviny... ■

Justin Calvert

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FIFA '99
Jedno z nejintuitivnějších ovládání. Nejlepší díl nejpopulárnější série.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Skvělá animace a pár nádherných stadionů	8
■ HRATELNOST:	Úplně se konkurenci nevyrovná.	8
■ ŽIVOTNOST:	Spousta extra věcí, které lze získat, a možnost sestavení vlastního týmu.	9

■ CELKOVĚ
UEFA Striker je celkem zábavný fotbálek, ale rozhodně se vyplatí počkat si na zbytek pelotonu, než se rozhodnete, jakou z nich že si vyberete pro nadcházející sezónu.

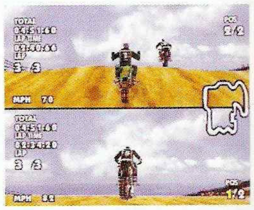
8 Z DESETI

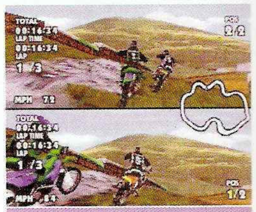




Chcete-li vítězit, budete se muset každou trať naučit nazpaměť - každý skok i šutr.







Režim pro dva hráče je vždy dobrý způsob jak utužit staré kamarádství.

SVĚT BLÁTA, MOTORŮ A ÚRAZŮ. MÁTE RÁDI MOTOKROS?



Championship Motocross

„Vidíte trhání a skákání, jemuž je váš člověk vystaven na trati."

FAKTA

VYDAVATEL:	**THQ**
VÝROBCE:	**Funcom**
DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
ANGLIČTINA:	**nenáročná**
POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
SLED STORM
Pikantní koktejl skoků, zkratek a triků. Na nic si nehraje a hratelnost má skvělou.

My lidi jsme zvláštní druh. Stavíme obrovské hory ze skla tyčící se do nebe, v nich pak pracujeme a žijeme. Loupeme cibuli vesmíru, abychom se dozvěděli, jak funguje ve svém nitru. A jezdíme na takových jízdních kolech, k nimž je připevněn motor, a riskujíce zdraví, či dokonce život závodíme na tratích plných bláta.

Vítejte do světa *Championship Motocross*. Hned na úvod zdůrazněme, že to je svět atraktivní. Základní kamera je umístěna přímo za vámi ovládaným jezdcem, takže skutečně nejen získáte obstojný pocit rychlosti, ale navíc vidíte i bolestivé trhání a skákání, jemuž je váš člověk vystaven na každém kroku. Grafika je dynamická a robustní, čímž dokonale odpovídá povaze tohoto sportu, v němž se často závodí doslova na hraně rizika. Proto čekejte, že v průběhu hry vám výrazně stoupne hladina adrenalinu v krvi a na vaší tváři se nejednou objeví sadistický škleb.

Závodění samo se liší od většiny současných závodních her, doslova posedlých důrazem na realismus, a spíše se přiklání ke starým arkádám osmdesátých let. Nicméně při bližším seznámení se hrou se ukazuje, že chcete-li soupeřit s těmi nejlepšími, musíte svou motorku dokonale zvládat ve vysoké rychlosti a neobejdete se ani bez smyků. Další věcí nezbytnou k úspěchu je naučit se trati nazpaměť. Kolize jsou v *Championship Motocross* celkem rozmanité, vlastně až moc - když plnou rychlostí narazíte do bariéry, jenom vás to trochu odrazí do strany, zatímco při jen nepatrně nezvládnutém doskoku se hned válíte v blátě. Rovněž vaši soupeři často budí dojem, že na motorkách nejezdí, ale létají na nich jako na futuristickém vznášedle. Závadou je, že zde budete jenom marně hledat pohled z první osoby. Minimálně je to překvapivé rozhodnutí od tvůrců.

Na druhé straně je hra doslova nabitá nejrůznějšími možnostmi. Tak třeba režim pro dva hráče oceníte téměř vždy. Navíc máte k dispozici široký výběr motocyklů, v kubaturách od 125 až po půllitry. Možnosti jednoduše motorku upravovat přidávají strategický prvek, aniž by se proto ze hry stal mechanický simulátor. A i když je hra jako taková dost obtížná, přesto obsahuje četné zábavné prvky, které v mnohých nedávných závodních hrách chyběly. To pak je člověk v pokušení skoro odpustit hře ten strašný americký punk-metalový soundtrack. Skoro.

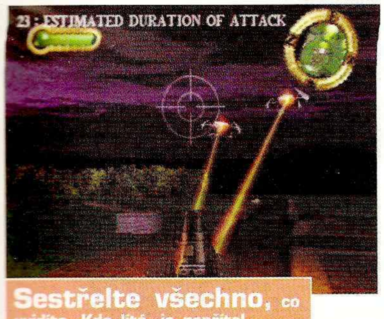
Kieron Gillen

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Pulsující, nápaditá a zábavná.	8
HRATELNOST:	Záměrně arkádově laděná. Je to sice zábava, ale má limity.	7
ŽIVOTNOST:	Něco přidá režim pro dva hráče, ale *Gran Turismo* to není.	6

CELKOVĚ
Grafika je sice celkem hrubá, ale svou funkci plní dokonale. Na druhou stranu je zde více chyb než v těch lepších simulátorech. Takže... máte rádi motorky? Jestli ano, pak se vám to líbit bude určitě!

7 Z DESETI



Sestřelte všechno, co uvidíte. Kdo lítá, je nepřítel. Marťan, moucha, holub, asfaltová moucha, holub vycvrnknutý z nosu... Zlikvidujte je všechny.





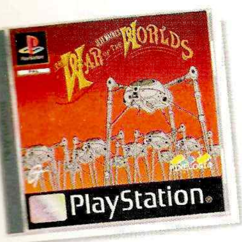


Marťani mají tři nohy a laserové paprsky. Jsou lépe vyzbrojeni, ale my jsme zase drsnější a tu třetí nohu jim utrhneme.



Váš náklaďák se zrovna ocitl v prudké nepřátelské palbě. Kdo ujede, vyhraje.

INVAZE Z MARSU. UŽ ZASE.



The War Of The Worlds

"Mlaťte hlavou do zdi, dokud se vám to nezačne líbit."

FAKTA

VYDAVATEL:	GT Interactive
VÝROBCE:	Rage
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÉ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

To, co klasik H. G. Wells nakousl a další klasik Jeff Wayne v osmdesátých letech svým elektroalbem rozvinul, se teď GT Interactive rozhodla dorazit. Válka světů, zlí Marťani na třech nohách (žádné trapné vtipy) a Wayneova hudba jsou tu opět, tentokrát v podobě, která by se dala asi nejlépe definovat jako „jezdi a střílej", tedy pod automobilově destrukčním vlivem obou *Twisted Metalů* a šílené disco šrotovačky *Vigilante 8*.

Marně bude čekat ten, kdo viděl *The War of the Worlds* na PC jako strategii a la *Command & Conquer*, tohle je PlayStation a tady to drtíme jinak. Nutno dodat, že v případě *War Of The Worlds* to nedrtíme nijak extra dobře. Základní princip tak nějak funguje: jako vojenský ranař dostáváte od svých nadřízených úkoly typu ochraňte tenhle konvoj, zabijte támhlety Marťany na třech nohách (žádné trapné vtipy), projeďte v krátkém časovém úseku slalomovou dráhou pro nákladní auta a mlaťte hlavou do zdi tak dlouho, dokud se vám to nezačne líbit. Ne že by z toho člověk padal ze židle nadšením, ale funguje to.

Slovo funkční se dá ještě také použít o hranaté, chlebově hrubozrnné grafice, která vypadá, jako by ji na poslední chvíli upravovali do koukatelné podoby rašplí. Nicméně také funguje. Ne už tak stoprocentně se to dá říct o dalších technických záležitostech. Ovládání má své hlasitě bzučící mouchy - ospale reagující zaměřovací kříž nebo nevyváženost mezi rychlostí auta a jeho manévrovací schopností. Nejsou to žádné velké chyby, kdyby hra měla drajv a táhla vás dopředu, hladce to překousnete, jenže to je přesně to, co se u *War Of The Worlds* nestává. Tep se nezrychlil, adrenalin zůstal na obvyklých číslech. Tuhle bitvu Marťani na třech nohách (na třech nohách - he, he, he) vyhráli. Země je jejich. Hráčův zájem nikoli.

Štěpán Kopřiva

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
TWISTED METAL 2
Motorizovaná destrukce ve velkém. Spousta přesných raket a obřích explozí.

PlayStation Magazín – VERDIKT

GRAFIKA:	Mohlo by to být lepší (horší možná také).	5
HRATELNOST:	Jezdím, střílím, nemám rád Marťany.	6
ŽIVOTNOST:	Dá se, když zatnete zuby.	6

CELKOVĚ
Spálená šance. Z téhle hry by něco mohlo být, kdyby neměla tak odfláklou grafiku a ovládání. Možná ano, možná ani ne.

6 Z DESETI

ORIENT EXCES

JAPONSKO JE DUCHOVNÍM DOMOVEM BOJOVEK S UNIFOMOVANÝMI ŠKOLAČKAMI, ERPÉGÉČEK S NADRŽENÝMI ROBOTY A V POSLEDNÍ DOBĚ TAKÉ RYCHLE ŠÍŘÍCÍHO SE FENOMÉNU TZV. COSPLAY. PSM SE NYNÍ POKUSÍ IDENTIFIKOVAT LIDSKÉ BYTOSTI OD VETŘELCŮ...

TEXT: **Mike Goldsmith**
FOTOGRAFIE: **Jude Edginton**


Kosmické kočičí dámy si dávají pauzu. „Nemám ty rohy moc velký?"

PlayStationem odchovaného člověka už nic nepřekvapí. Viděl kolem sebe muže zoufale zamilované do neexistující virtuální kočičky, která si říká Lara Croft, slyšel dospělé a rozumem obdařené osoby, když vydávaly nelidské skřeky při hraní *Resident Evila,* a co je úplně nejbizarnější, stal se Karlem Poborským, když si jenom chtěl zkrátit čas fotbalem. Navrch si zahrál *Huga*. Přesto je tu ještě jedna věc... a ta jmenuje se „cosplay".

Co je to cosplay? Na úvod lze citovat Davida „ZRAM" Ramsaye, majitele webové stránky Cosplay Closet Web: „Cosplay (neboli costume play - hra s kostýmy) spočívá zejména v oblékání se do různých kostýmů. Cosplayeři se vášnivě oblékají do roztodivných obleků a vystupují tak jako jejich oblíbené fantasy, sci-fi, anime nebo jiné herní postavy." Lépe řečeno, cosplay je posedlost na entou. Po ulicích některých vzdálených měst se už nyní vyrojily celé hordy fanatických fanoušků her a začaly se bezcílně potulovat, vyparáděny do role svých nejoblíbenějších hrdinů - často k vidění jsou Leon z *Resident Evila* a Squall z *Final Fantasy VIII*. Rebelové, kteří opravdu nechtějí zapadnout, volí postavy typu Mikro-Robo-Princezna s Tygříma ušima ze hry *Super Není-šance-aby-kdykoli-vyšla-v-Evropě díl IX*!

Otázka zní: je to nevinná skupinka hráčů s neškodným sklonem k fantastickému transvestismu, nebo banda hysterických schizofreniků, kterým by se měl zakázat přístup k ostrým předmětům? Chcete-li objektivně studovat jakéhokoli živého tvora, musíte ho pozorovat v jeho přirozeném prostředí. Pro tento účel nemůže existovat lepší místo, než jsou koridory výstavních prostor Tokyo Game Show a přilehlé ulice.

Zde se z jinak velice plachých dívek staly šíleně vymóděné, zpustlé vesmírné čarodějky, oděné toliko do lesklých trikotů s kýčovitými kožešinovými ocasy, které bez váhání pózují před mořem digitálních fotoaparátů zakoupených v Akihabaře.



„Ahoj, jmenuji se Yoko a jsem elektrotechnička."


Bude ráda, nebo hodlá předvést nějaké bojové kombo?



Street Fighter **je jeden z nejčastějších zdrojů inspirace.**



Tvrdý Squall a šťavnatá Riona se na předměstí Tokia stávají skutečností. Za chvíli začali spolu tančit.

Z dobře situovaných pánů se jako mávnutím kouzelného proutku stali ozbrojení vesmírní poutníci. Lepenková ostří jejich zbraní se však neustále odmítala zatřpytit na slunci. Některé kostýmy byly zdařilé, některé hodně nepovedené, ale každý do jednoho byl ušit s nepředstíraným nadšením. Cosplayeři vám můžou sice připadat poněkud hloupě, ale je samotné to prostě *nezajímá*. Dalším poznatkem je fakt, že to není snaha trumfnout ostatní - i množství společných fotografií ukazuje, jak moc respektují snahu ostatních - ani elitářství spojované s japonskou posedlostí hrami. Je to o oblékání, legraci a vychutnávání si pozornosti, kterou může vzbudit jedině svůdné poprsí ozdobené cetkami. Ani se to moc neliší od excesů západní mládeže v horečce sobotní noci...

Přirozeně se v základech komunikace této subkultury s okolím objevují i některé limity.



„Vy přijít do mé garáž a pák my udělat spolu hezká kovová miminko, ano?"



S tímhle kostýmem by se dalo možná jít i na ples.



„Dívej se mi do očí. Víčka ti těžknou. Začíná se ti chtít spát. Já nejsem já. Já jsem krásná čarodějka a ty ses právě do mě zamiloval..."

Cosplayeři se hněvají na zlého fotografa PSM.

„Okurka!", „Dýně!", „Okurka!",...

Zatímco se většina cosplayerů náramně bavila snahami všudypřítomných fotografů, jež chtěli jejich krejčovské výkony zvěčnit, někteří se k publicitě stavěli značně nepřátelsky. Mohli jsme si je vyfotit při profesionálním pózování. Ale nesměli jsme je obtěžovat, když si potajmu vychutnávali doutník. Když jsme se pokusili pořídit si obrázky z trochu jiného úhlu pohledu, například bandu potících se polosvlečených mladíků, a nikoli řádně připravenou svíjící se dámu, abychom dodali našemu článku trochu lidský rozměr, setkali jsme se s prudce odmítavou odpovědí. A postupně jsme za tím začali cítit obchod. Vypadá to, že si cosplayeři na vlastní hrudi už hřejí zmiji kšeftu. V každém pavilónu se našli jedinci, kteří tady chtěli něco vydělat. Na jedné straně hromada dětí, které našly poněkud intenzivnější zálibu ve videohrách, na druhé straně ošklivě zapáchající komerce. Pozorujete dychtivé amatérské cosplayery a máte dokonalou jistotu, že brzy budou vytlačeni ze scény profesionály, kteří si za ještě „zajímavější" záběry budou účtovat tvrdé jeny.

Každopádně, dokud budou existovat lidé ochotní se převléknout za blbou kočku a našpulené netopýří dámy stráví celé fotografování v rybářské síti na žebříku, máme jistotu, že pravověrný cosplay zůstane nedotknutelný. Ještě jedna skutečnost zatím hraje pro nadšence. Velký obchod není schopen být dostatečně spontánní a šílený. Asi se nakonec podaří díky penězům a strategickému marketingu prosadit komerční variantu kostýmové obsese, zároveň však patrně selžou pokusy o zotročení cosplayového undergroundu. Kde bereme jistotu? Stačí se dívat: profesionální kostýmy vypadají vedle těch, které si vyrobili posedlí teenageři, sice luxusněji, ale přesto mnohem méně zajímavě. A tak to pravděpodobně bude vždycky.

Ještě jednou se zeptejme, co je to cosplay? Někdy je k neuvěření bizarní (třeba onen postarší muže převlečený za ježibabu ze *Silent Hillu*), často musí být pro své nositele nehezky otravný (mladé dívky, slizcí fotografové, šmátrající ruce...) a především je pro většinu svých příznivců příležitostí složit kompliment hrdinovi, šancí uniknout z okovů reality a společnosti, která se vyznačuje cynickým odmítáním jinakosti.

Na jeden víkend se tak přestrojit za laserového bojovníka, dostat uznalý pohled od svých souputníků a v době, kdy se obchodníci se stejnými obleky a stejnými kravatami starají jen o to, jak vydělat na hrách, dostat se nekonečně blíž tomu, oč na TGS opravdu běží. Mít aférku s fantazií.



Dokonalé kopie Julii Chang přímo z *Tekkena 3*. Všimněte si těch krásných detailů.

„Konečně chvilka klidu…“

„…dáte si také cigaretu?“

„HA! Žádnou cigaretu nedostanete! JE MOJE!“

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation®
POWERLINE

NEJNOVĚJŠÍ (KTERÉ SE NÁ SCHRASTIT...



GRAND THEFT

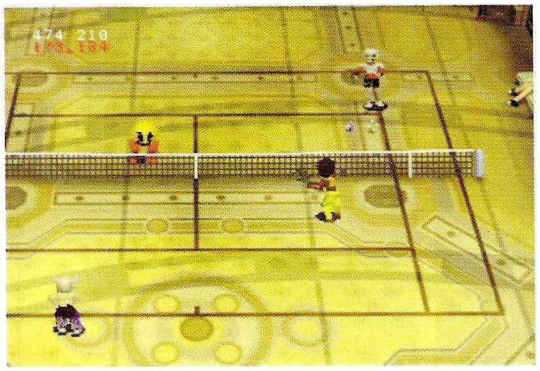
POWERLINE

Dle četných telefonátů (pochopi s těmi na *Silent Hill*) nebylo a: *GTA2* jsou z vaší strany velmi jsme odhodláni pro své čtenář dnes přinášíme ještě žhavé chea titulu.

Nejprve vyhledejte menu, ve kt zkuste využít namísto svého něl

ITSALLUP - a rázem získát
NAVARONE - za správné kon všechny zbraně.
LIVELONG - neradi umíráte? Není nic snaz podepsat tímto jménem a tak získáte životní energie, no není to báječné?
LOSEFEDS - nudí vás ubozí policisté? Po vložení tohot cheatu se začne vše odehrávat bez jejich o přítomnosti.
DESIRES - maximální „wanted" úroveň.
HIGHFIVE - multiplikátor x5.
BIGSCORE - získáte příjemných 10,000,000 bodů.
NOFRILLS - debugovací mód.
MUCHCASH - lehce obohatí vaši zchudlou peněženku či bankovní účet.
WUGGLES - zobrazí vaše aktuální koordinace.

oživit. Bohužel to vypadá, přivést zpět k životu. Alesp v zasvěcených lidí, kt . Jan Koubek ná ch na intern is oživit



KOURNIKOVA`S SMASH TH TENNIS

lnout všechny závěrečné sekvence? Není nic snazšího t následující kód, ale pozor - musíte ho zadávat e (portu 2). V hlavním menu stiskněte klávesu ovat ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, , →, →. Snažte se to provést co nejrychleji, nevládnete rychlými prstíky, nemuselo by to taky

2

nám vyštrachat ještě pár nových cheatů, takže je tu

ně krystalů - na titulní obrazovce podržte tlačítko kněte ⊡, ⊡, ◎, ↓, ←, →, ←, →. Poté y podržte a stiskněte ěli byste do vašeho inventáře at sto krystalů. Opětovným stisknutím ⊡ si můžete docela dobře namastit kapsy, takže se za to nestyďte.

Neomezeně životů - opět na titulní obrazovce podržte tlačítko L1 a tentokrát stiskněte následující kombinaci - ◎, ↓, ←, ↑, →, △, ↓. Výsledný efekt na sebe nenechá dlouho čekat.

EVERYBODY`S GOLF

POWERLINE

Přejete si získat všechny charaktery a navíc přístup na každé hřiště? Tak pokračujte ve čtení a vyslyšte našich následující rad. Nejprve odstraňte všechny paměťové karty z vaší konzoly. Na druhém ovladači stiskněte a podržte L1, L2, R1 + R2. Poté stále držte tyto klávesy a na titulní obrazovce, zatímco se bude stále animovat logo, stiskněte ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑,



↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←. ↓ menu výběru charakteru si označte golfistu, podržte L1 a stiskněte ⊗ (čímž ho změníte na pravorukého, či levorukého). K obrácení hracích ploch si označte hřiště, podržte L1 + L1 a stiskněte ⊗.

NASCAR 2000

POWERLINE



Chcete jezdit za Alana Kulwickiho? Tak stiskněte na obrazovce výběru závodníka L1, R1, L2, R2, △, R1, L1, R2, L2, ◎.

Chcete jezdit za Bennyho Parsona? Tak opět stiskněte na obrazovce výběru závodníka L1, R2, R1, L2, △, R2, L1, R1, L2, ◎.

Přejete si získat přístup do závodní tratě Montana? Tak dokončete všech deset závodů v módu „Race The King" a umístěte se na prvním místě.

Chalid Himmat ■

Nějaké dotazy?

PŘESTOŽE JSME PONECHALI STARÝ NÁZEV, DOSTALA RUBRIKA „NĚJAKÉ DOTAZY" ZCELA NOVÝ KABÁTEK. DOUFÁME, ŽE SE VÁM BUDE LÍBIT.

POŽADOVANO **TOMAŠEM DOBROVOLNÝM** Z PRAHY 3

JAK... DOKONČIT HRU NA 105%

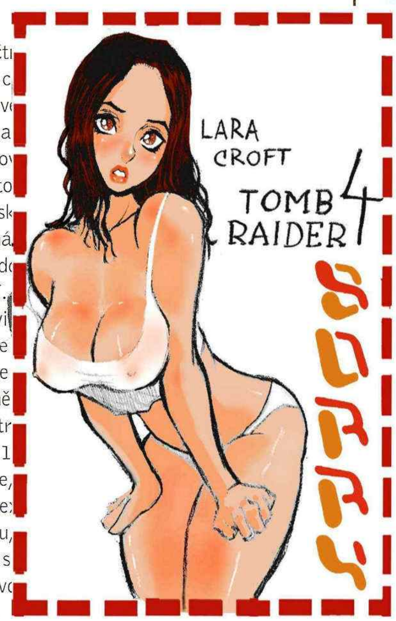
CRASH BANDICOOT 3

Většině lidí se podařilo dotáhnout *Crashe* trojku do konce - ale pro totální dohrání se musíte dostat ještě dále. Je nutné mít všechny relikvie a gemy. Sehnat většinu z nich není velký problém, pokud nepočítáme ty dovedně skryté v tajných úrovních. Jmenujme třeba „Hot Coco" a „Eggipus Rex", byli jste tam?



Cestu do „Hot Coco" naleznete skrze čtv úroveň. Kutálejte se přibližně do poloviny c byste si měli všimnout klasické křižovatkov značky po levé straně. Narazte do této zna a budete transportováni do super tajné úrov K dosažení „Eggipus Rex" se vydejte cesto gemu a běžte, dokud nenarazíte do obrovsk dinosaura, který vás promptně začne proná Dovolte druhému pterodaktylovi, aby vás do a budete odměněni třicátou druhou úrovní.

Jakmile posbíráte všechny skryté relikvi tak přeskočte ke Crashově sestře, která se schovává poblíž ukládacího bodu, a ztopte průzračný gem. Poté byste již konečně mě připraveni na shlédnutí mohutného ohňostr oslavujícího vaše schopnosti dotažené na 1 procent! Zatímco budete v blízkosti konce, možné si udělat malou zastávku pro pět ex životů. Vezměte to žlutou gemovou cestou, úrovně přeskočte gem a proveďte dvojitý s k vyčištění ocelové stěny. Pět skrytých živo čekat pouze na vaše nenechavé prstíky.



CHEATY

ABE'S EXODDUS

Exoddus je choulostivá hra, v okamžicích, kdy se snažíte získat všechny Mudokany. Zkuste následující cheaty, ale mějte na paměti, že přeskočením úrovně se dopustíte hříchu vůči svým soukmenovcům, kteří zůstanou uvězněni. Postup do další úrovně si zajistíte podržením R1 a stisknutím ○, ○, ×, ×, □, □, (během hry). Přístup do zvolené úrovně získáte podržením R1 a stisknutím ↑, ↓, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, → v hlavním menu. Ovšem jedním z nejzajímavějších cheatů je kompletní neviditelnost. Pro její získání podržte R1 a stiskněte ○, △, □, ×, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ×. Na druhou stranu je možná o trošku méně využitelná možnost shlédnout všechny animované sekvence. Podíváte se na ně popodržení R1 a stisknutí ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, → a to všechno v hlavním menu.

POŽADOVANO **MIKOLAŠEM ZVOLSKÝM** Z PLZNĚ

JAK... ZÍSKAT SOLID SNAKŮV OBLEČEK

METAL GEAR SOLID



Solid Snakův svět v sobě obsahuje celou řadu skrytých a zajímavých věciček. Po testu mučení si zkuste dokončit hru na „Easy" úroveň. Jakožto zelenáč (obtížnost Easy) dostanete „Stealth" oblek, který vám zajistí přístup téměř ke všemu. Měli byste to dokončit bez nutnosti podstupovat test mučení a po zvolení bandanny navíc získat neomezeně munice.

Po dokončení hry bez Meryl byste měli automaticky obdržet kameru. V případě, že ji automaticky nezískáte, se podívejte poblíž místa, kde se nachází Liquid Snakův vrtulník. Použijte svoji kartu úrovně sedm na dveře (missile silo door) a položte hrstku populární C4 trhaviny na nižší pravou stěnu. V nově vzniklém kráteru by se měla povalovat ona kamera.

Myšlenka změny kostýmu se v průběhu hraní *MGS* naskýtá neustále. Problém je v tom, že hru musíte dokončit řekněme dvakrát, možná třikrát, abyste získali všechny potřebné extra věcičky. Poznáte, že hra respektuje vaše opětovné hraní jednoduše podle toho, že ukládací body budou zobrazeny jinou barvou. Dohrajte to dvakrát a Snake se zjeví v rádoby James Bondovském smokingu. Dále se objeví jako ninja v úhledné černé róbě a červeném oblečku.







POŽADOVANO „FREEPORTEREM“ Z NOVÉHO JIČÍNA

JAK... SI LEHCE ZACHEATOVAT

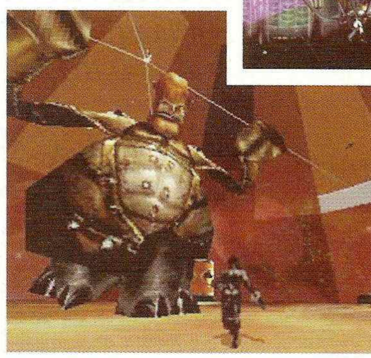
MDK

Výše zmiňovaného čtenáře by převelice zajímaly nějaké cheaty, protože se rozhodl hru pokořit na nejvyšší možnou obtížnost. Zde musíme i my konstatovat, že to není žádná legrace. Dále by ho zajímalo, jestli ve hře existují nějaké bonusové arény.

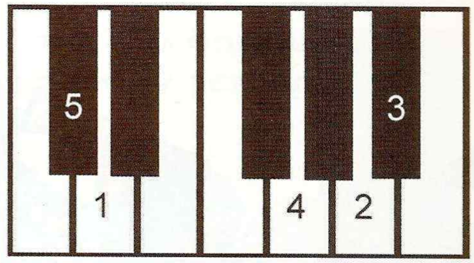
Pro zapnutí nesmrtelnosti zapauzujte hru a stiskněte ↓, L1, ↑, △, START, START, ○, △, △, ○, →, ↑, ←, L1, □. Tím se aktivuje onen božský mód, a vy tak budete mít o problém méně. Rovněž jsme se dívali po skrytých arénách a přišli jsme na to, že nejméně jednu hra skutečně obsahuje. Ovšem přístup k ní je docela komplikovaný.

Nyní vám prozradíme jak se dostat do té úvodně. Jakmile budete v prvním světě (world one), první aréně (po použití nejmenšího atomového zařízení), tak se otočte a jděte zpátky do startovní jeskyně, ve které hra začínala. Naleznete blikající růžový míček. Stoupněte si na něj a budete přeneseni do nové arény. V této lokaci sestřelte všechny bručouny a získáte tornádo (vhodné k zabíjení všeho živého v aréně) a trochu léčení. Seberte všechny tyto věcičky a vraťte se zpět skrze míček. Dostanete se do normálního světa a vaše kroky povedou nyní již standardně do druhé arény.









SILLENT HILL

Bohužel se nám do minulého vydání PSM nepodařilo vtěsnat obrázek s puzzlem piána. No v podstatě došlo k chybě na cestě do DTP, nebo jsme na to vlastně zapomněli? Tak či onak, je to naše chyba a vaše telefonáty nás již dostatečně potrestaly. Přesto se ještě jednou omlouváme a onen proklatý obrázek je definitivně zdě. Jen pro upřesnění dodáváme, že čísla na klávesách znázorňují pořadí, ve kterém je nutné je tisknout.

CHEATY

SPYRO THE DRAGON

Naštěstí existuje celá kopa cheatů, která je rozhodnuta vám usnadnit cestu. Začátečníci si mohou kdykoliv během hry naťukat kupříkladu nekonečné množství životů - □, □, □, □, □, □, ○, ↑, ○, ←, ○, →, ○. do inventáře, kde naťukají □, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑. Že nevíte, co bude následovat? Skok do libovolné úrovně, a to za tu „námahu“ přeci stojí, ne?

GEX: DEEP COVER GECKO

Máte problémy se s neposlušným ještěrem dostat skrze nepřáteli přemnožená místa? Pro získání neviditelnosti podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓. Uvidíte, že s tímto malým podvůdkem to půjde o mnoho lépe.

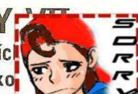
SYPHON FILTER

Chcete pro Gaba Logana vybrat úroveň? Tak zamiřte do „OPTIONS“ menu, označte volbu „SELECT MISSIONS“ a stiskněte a podržte následující tlačítka L1, L2, R1, L2, □, ○, ×.

POŽADOVANO **KAŽDÝM**, KDO HRAL TUTO FENOMENALNÍ HRU

JAK... VYŘEŠIT HÁDANKU S AERIS

FINAL FANTASY VII



Po záplavě dopisů týkajícíc[...] smrti všemi milované Aeris na ko[...]D *FF7* před několika čísly PSM, k nám dorazily zvěsti o možnosti Aeris zachránit, či v pozdější fázi hry oživit. Bohužel to vypadá, že není možné Aeris přivést zpět k životu. Alespoň tak zní závěr většiny zasvěcených lidí, kteří na této záhadě pracovali. Jan Koubek nám poslal zprávu o událostech na internetu, kde se psalo, že je možné Aeris oživit aplikací čtrnácti prostých kroků. Ty zahrnovaly skutečnost, že jste k ní vždycky museli být vlídní a shlédnout všechny animace v „Icicle“ hospodě. Dvakrát.

Závěr byl ten, že přestože jí není možné oživit, lze po získání ztraceného klíče od Midgaru z Bone vesnice spatřit alespoň její spirituální podobu. V této vesničce dejte příkaz dělníkům, aby prozkoumali horní část naleziště - hledáním standardního pokladu (normal treasure). Patrně se jim to nepodaří napoprvé, ale po několika opakováních by měli klíč objevit. Zpátky v Midgaru se běžte podívat do kostela, kde zaostřete pozornost na květiny ve středu, a měli byste na zlomek vteřiny spatřit mihotající se Aeris.

Nejzajímavější teorie k nám dorazila od Petra Zlatého, který nám prozradil, že vývojáři ze Squaru původně počítali s možností Aeris oživit, ale bohužel již neměli čas (díky smlouvám s distributory) tuto funkci do hry zahrnout. Důkazem toho může být například zdánlivě nesmyslný úkol na prvním disku se starým mužem žijícím v chudinské části Midgaru. Podle všeho vaše hezké chování k Aeris mělo být zásadním faktorem k jejímu navrácení do živého světa - to znamená nejenom volby odpovědí při konverzaci, ale i nutnost sledování jejího stavu v Don Corneově domku a vytáhnutí jí na rande v Golden Sauceru. Po navršení všech těchto událostí jste měli po návratu do Midgaru ke starému muži v trubce zjistit, že on je posledním ancientem - což by vylučovalo Aeris. Jeho tetování bylo důkazem, že na něm Shinra experimentovala, zrovna tak jako na Redovi XIII. To by znamenalo, že by měl být schopen Aeris oživit. Ale bohužel s nedostatkem času toto všechno dovést do zdárného konce se programátoři ujistili, že se nebudete schopni vrátit zpět do Midgaru až do pozdějších fází hry - což zahrnovalo onen proklatý klíč skrytý v Bone Village. Vzdejme tedy památku skvělé Aeris, nechť je jí země lehká.

vše Chalid Himmad ■





STÁLE SE VÁŠ RAZIEL POTULUJE PLÁNĚMI? DĚLÁ VÁM POTÍŽE DÁT DOHROMADY TY GLYPHY? NA NĚKOLIKA STRÁNKÁCH VÁM PROZRADÍME JAK SE K NIM DOSTAT PLUS JSME SI PRO VÁS PŘICHYSTALI PÁR TRIKŮ JAK PORAZIT VŠECHNY TY ŠÉFÍKY.

Legacy of Kain: Soul Reaver

PSM NÁVOD

PRŮVODCE GLYPHY



ZVUKOVÝ GLYPH (SOUND G.)

Nejprve rozdrťte šéfa jménem Morlock v hrobce sedmi a za odměnu získáte „Force Projectile" schopnost. Teprve s touto nově nabytou schopností budete moci obohatit svůj batoh o zvukový Glyph. Vraťte se do nejnižší vzduchové šachty v „Silenced" katedrále. Projděte skrze pasáž v dolní části a po pravé straně byste měli narazit na stěnu, po které by mělo jít lézt. Vyšplhejte po ní [1], rozbijte sklo na vrcholku schopností „Force Projectile" a vstupte do haly nahoře. Na konci tunelu narazíte na bránu. Přepněte se do duchovní říše (Spectral Realm) a projděte jí. Na vzdálené straně následující místnosti lokalizujte portál a vraťte se zpět do materiálního světa (Material Realm). Seberte kostěný klacík ze stěny za portálem a vraťte se zpátky k té bráně, kterou jste do místnosti vstoupili. Vyšplhejte po stěně k okraji brány tak, abyste dosáhli na římsu. Nyní se rozhlédněte kolem sebe a vrhněte kost do výklenku nalevo (hned vedle prvního pilíře). Projděte do duchovního světa, skočte a sklouzněte se na vršek prvního pilíře. Použijte portál pro návrat do materiálního světa. Vyskočte do výklenku nalevo a seberte kost. Skočte zpět na první pilíř a otočte se doleva. Nyní skočte na blízké dva pilíře. Přikrčte se a uložte kost. Použijte „Force Projectile" a rozbijte mozaikové okno. Poté opět seberte kost a vrhněte ji do průchodu za třetím pilířem. Přehoďte se do duchovního světa, skočte do tohoto průchodu a použijte portál pro návrat do materiálního světa. Seberte kost a pokračujte průchodem až do místnosti se zvonem [2]. Udeřte do něho kostí a zvukový Glyph je váš. A nebylo to až tak těžké, co?

1



2





1



2



3



4



SILOVÝ GLYPH (FORCE G.)

Po zničení prvního šéfa Melchiaha seberte novou schopnost určenou na procházení bariérami. Nyní se můžete vydat za silovým Glyphem [1]. Skrze hřbitov vstupte do Melchiahovy klanové budovy a vydejte se po spirálovitých schodech dolů. Projděte skrze bránu místností do první venkovní plochy [2]. Skočte do vody a pusťte se podvodní chodbou napravo. Na konci koridoru se otevře nové jezerní území. Sledujte levou stěnu až k bráně [3] a projděte jí v duchovním světě. Pokračujte halou skrze dveře do portálu a zpět do materiální říše. Jděte dopředu kruhovou místností se třemi pilíři, u každého z nich se zastavte a svalte ho do středu místnosti [4], čímž na podlaze vytvoříte podivný symbol. Silový Glyph na sebe nenechá dlouho čekat a bez pochyby skončí ve vaší kapse.

KAMENNÝ GLYPH (STONE G.)

Porazte Zephona a získáte schopnost lézt po stěnách. S touto nově nabitou abilitkou již budete mít kamenný Glyph napůl v kapse (pochopitelně pouze obrazně, zas tak snadné to nebude). Opět vstupte do Melchiahovy klanové budovy, jděte dolů po spirálovitých schodech a poté se skrze bránu protáhněte [1] do první venkovní plochy. Skočte do vody a vydejte se levou podvodní chodbičkou. Na konci použijte římsy k vylezení z vody a vraťte se zpět do materiálního světa. Vyšplhejte po stěně za portálem na římsu nahoře. Následujte cestu do venkovního území [2] a jděte směrem ke gigantické lebce (3), která představuje ostatky Nupraptorova ústupu. Proskočte levým okem (jak bizardní) a pokračujte dále až ke stěně. Vylezte po ní až na římsu a poté lezte po pravé stěně. Na vrcholku se nachází ve vzduchu tenká dřevěná platforma. Skočte na ní a poté na římsu nalevo [3]. Otočte Raziela od stěny a přepněte se do duchovního světa. Druhá tenká dřevěná platforma se sveze na dosažitelnou úroveň a přesně v ten okamžik na ní skočte. Jděte podél římsy nahoře a otočte se doleva k třetí dřevěné platformě. Skočte na ní, pokračujte až do konce a poté skočte na římsu s portálem. Přejděte do materiálního světa a skočte zpět na dřevěnou platformu nahoře [4]. Přímo nad koncem této platformy se nachází čtvrtá, na kterou promptně skočte. Přejděte přes ní až ke schodům a vylezte po nich, čímž se dostanete až k tenké kamenné platformě. Jděte po ní a na konci skočte na další římsu. Otočte se doprava a skočte na římsu nahoře. Na konci této římsy přejděte ke dveřím a vstupte do chodby za nimi. Ta vás zavede do další venkovní plochy, která bude ve skutečnosti představovat čelisti padlé lebky zobrazené na obrázku [3]. Na okraji tesáků se otočte doleva a podívejte se na nižší římsu vlevo. Skočte a sklouzněte na tuto římsu a následujte ji podél hor, dokud nenarazíte na vchod do jeskyně. Vstupte do ní, a jakmile projdete kolem dvou obrovských ohnivých děr, tak skočte na římsu po své pravé ruce a shoďte z ní kvádr [5]. Posuňte ho do následující místnosti. Právě se nacházíte v místnosti kamenného Glyphu. Zde musíte zkompletovat nástěnnou malbu odtlačením těch správných kvádrů. Celkově je tu šest bloků s obrázky a pár extra. Většina z nich se nachází ve vedlejší místnosti a dostanete se k nim podél levé či pravé stěny [6]. Extra bloky používejte k dosažení kvádrů na zvýšené platformě ve vedlejší místnosti. Po zkompletování malby bude již konečně kamenný Glyph váš.

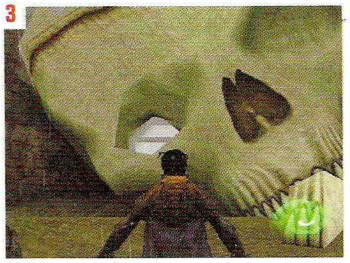
1



2



3



4



5



6



1

2

3

4

5

6


VODNÍ GLYPH (WATER GLYPH)

Poražením Rahaba získáte schopnost plavat jako žabák a budete připraveni se vydat za dalším v pořadí - vodním Glyphem. Vraťte se na útesy, kde leží vír. Přejděte přes most, skočte a sjeďte k platformě napříč vírem a otočte se doleva. Proskočte do chodby nalevo a následujte ji. Poté se vrhněte do vody na konci [1] chodby. Proplavte tímto podvodním tunelem a brzy narazíte na rozsáhlé území, kde vyplavte napovrch. Vylezte z vody a poohlédněte se po malých dřevěných dveřích v kamenné stěně. Vstupte do nich a vydejte se nahoru po schodech. Na vrcholku vytlačte dva bloky ze stěny a postavte jeden na druhý, abyste se dostali na římsu po levé straně. Tudy se dostanete až k otvoru vpravo [2]. Skočte a sklouzněte přes vodu k otvoru umístěnému přesně naproti. Nyní se nacházíte v lidském městě. Otočte se vpravo a jděte koridorem až ke dveřím. Projděte jimi, otočte se doleva a jděte dolů po rampě. Na konci rampy se opět otočte doleva, jděte halou až ke schodišti a vyběhněte po něm nahoru. Pokračujte touto chodbou až do kruhové místnosti a v ní se protáhněte dvojitými dveřmi [3] nalevo. Nyní se nacházíte v centru lidského města. Jděte dopředu a skočte do vody. Plavte k bráně pod vodou, přehoďte se do duchovní říše a plavte trubkou. Nahoře trubka ústí do kruhové místnosti, ve které nalezněte díru ve stěně a proplavte jí. Proplavte i následující trubkou a skončíte v menší místnosti. Otočte se doleva a plavte touto šachtou až do čtvercové místnosti. Vyplavte napovrch a vylezte z vody v pravé sekci. Za asistence schodů se dostaňte do místnosti se sochou [4] - tohle je místo, kde se po úspěšném dokončení hádanky objeví vodní Glyph. Projděte dveřmi na pravé straně od sochy a nahoru po schodech. V místnosti na vrcholku přeskočte vodu [5] a jděte sebrat kamenný kvádr ze stěny. Odtlačte kvádr do vody a přesuňte ho doprava do dolní místnosti s dírou ve středu. Natlačte kvádr do této díry a v okamžiku se místnost zaplní vodou [6]. Nyní se vraťte do místnosti se sochou a vodní Glyph se přidá na vaši stranu.



SLUNEČNÍ GLYPH (SUNLIGHT GLYPH)

Následuje honba za dalším Glyphem, tentokráte slunečním. Vraťte se ke vstupním dveřím do „Silenced Cathedral" lokace. Skočte do příkopu a plavte směrem doprava k podvodní bráně. Přehoďte se do duchovní říše a proplavte skrze vrata. Projděte chodbou do kruhové místnosti s portálem a vraťte se zpět do materiální říše. Plavte nahoru do chodby nad vámi. Dostanete se do venkovního území. Podél pravé stěny se nachází pasáž vedoucí ke zbořeným dveřím. Vyplavte na povrch v hlavní sekci a lokalizujte římsu, po které bude možné vyskočit z vody. Přesuňte se doprava a vyskočte na římsu vpravo, čímž se dostanete k základům majáku. Opět jděte doprava a skočte na římsu v pravé části. Nyní skočte a sklouzněte na římsu po pravé straně s Roninem. Otočte se doprava, skočte a opět sklouzněte na další římsu vpravo.

Stůjte na pravé části této římsy a skočte na tu nad ní. Přesuňte se do levé části (konečně, už se mi z toho stejného směru řádsky točila hlava) a skočte na další římsu výše. Vstupte do jeskyně a projděte skrze ní do venkovního území. Otočte se doleva, poté skočte a svezte se na vrcholek majáku.. Nalevo od majáku je jeskyně, do které vstupte a projděte skrze ní až ke dveřím. Projděte dveřmi a maňásek vám ukáže cestu směrem dolů. Jděte tedy po cestě dolů a v prvním výklenku po levé straně naleznete dveře. Vstupte do nich a pokračujte chodbou dále až do místnosti s klikou po pravé straně [1]. Vylezte po struktuře uprostřed místnosti a odsuňte kvádr z vrcholku. Přesuňte ho do blízkosti kliky na stěně. Pokud s klikou zatočíte, tak se turniket začne točit dokola, na stěnách se objeví plameny. Vaším cílem bude nastavit blok vedle turniketu, otočit pákou a stisknout blok tak, aby znemožnil turniketu se otáčet pozpátku. Tímto ponecháte plameny na stěnách zapálené. Jděte zpět na dolní cestu. Následujte jí a vstupte do chodby na konci po levé straně. Na konci této chodby naleznete místnost s pilíři, kde budete později pátrat po slunečním Glyphu. Jděte zpátky cestou až k vodě. Skočte přes kruhové platformy tak, abyste se dostali až k základům majáku a posléze vstupte do dveří. Následujte tuto chodbu až do kruhové místnosti s kočičími lávkami podél stěn v dolní části. Skočte dolů a přesuňte se do otevřené chodby. Ta bude ústit do několika velkých místností. Otočte se vlevo a projděte skrze trojúhelníkový průchod do následující místnosti. Nyní se přepněte do duchovního světa, projděte napříč dvěmi následujícími místnostmi a skrze nachystaný portál se vraťte zpět do materiálního světa. Projděte dveřmi za portálem a následujte chodbu až k dvojitým dveřím. Projděte jimi a vstupte do číhající místnosti. Přesuňte se nalevo, skočte do jámy se čtyřmi kvádry a dvěma trubkami tyčícími ze stěn [2]. Všechny čtyři kvádry mají v sobě díry. Nastavte je tak, aby vytvořily vedení mezi dvěma trubkami. Poté vyskočte z jámy a sledujte trubku, která není napojena na ty dole ke kruhovému spínači na stěně. Tento spínač aktivujte a pustíte vodu, která roztočí vodní kolo. Aktivujete tak i dmychadla u dvojitých dveří [4]. Použijte páru vpravo od vodního kola k vyvezení nahoru k dmychadlu za ní. Jděte k dmychadlům a počkejte si, až budou v nejvyšší pozici, a poté skočte na kočičí lávku. Jděte podél ní doleva až do té doby, než se dostanete do místnosti, do které skrze dveře promptně vstupte. Následujte chodbu ústící do obrovské místnosti s písty komíhajícími nahoru a dolů. Odcestujte do vzdálené části místnosti a proskočte skrze jednu z děr na podlaze. Nyní se vraťte zpět do kruhové místnosti nad kočičími lávkami umístěnými podél zdí a vyjděte ven k základům majáku [4]. Nadešel ten pravý čas pro návrat do místnosti s pilíři pro získání slunečního Glyphu. Pokud jste postupovali přesně podle návodu, měl by být touto dobou váš, ale tím naše putování samozřejmě ještě nekončí, ještě zdaleka ne.



1



2



3



4




1


2


3


4


5


6


7

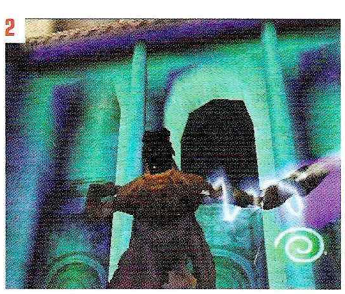
OHNIVÝ GLYPH (FIRE G.)

Znovu se ponořte do hlubin a vaše cesta za ohnivým Glyphem může začít. Vraťte se zpět k útesům, kde se schovává vír [1], otočte se doleva a vyrazte do Razielova klanového území. Projděte dveřmi na konci první chodby a protáhněte se do první klanové plochy za pomoci schodiště [2]. Dostaňte se až k vodě nalevo. Skočte do ní a proplavte skrze tunel na vrcholku stěny do následující místnosti [4]. Pokračujte chodbou až do kruhové místnosti, seberte vyhaslou pochodeň ze stěny a vyplavte napovrch. Zde vyskočte z vody a nalezněte otevřenou chodbu, která není blokována ani dveřmi nebo bránou. Protáhněte se dovnitř a jděte až na konec ohraničený dveřmi [5]. Na římse se přepněte do jiného pohledu a vrhněte nezapálenou pochodeň do chodby na vzdáleném konci místnosti jenom proto, abyste ji později opět sebrali. Vraťte se do místnosti s vodou a projděte chodbou s dveřmi. Na konci této chodby naleznete místnost s několika dvojitými dveřmi po levé straně a klikou po pravé. Otočte klikou, čímž otevřete dveře, a okamžitě se přepněte do duchovního světa, abyste zabránili dveřím v zavírání. Protáhněte se jimi a použijte portál k návratu do materiální říše. Na konci této pasáže skočte dolů do místnosti s branou a klikou na stěně [6]. Otočte klikou, otevřete dveře a projděte místem, kde byla brána zpátky do místnosti s vodou. Odtud se vraťte zpět do místnosti, ve které jste odhodili vyhaslou pochodeň, a přepněte se do duchovního světa, kde zmorfujte pilíře tak, aby vytvořily schody. Vyskákejte po jednotlivých pilířích a po chvilce hopsání dosáhnete oné chodby, ve které skončila před časem pochodeň. Použijte portál pro návrat do normálního světa, seberte pochodeň a zapalte jí v ohništi. Se zapálenou pochodní jděte zpět do místnosti s klikou. V místnosti za touto naleznete sochu se čtyřma rukama [7], která navíc drží koš. S pomocí hořící pochodně tento košík zapalte a vězte, že vaše putování za ohnivým Glyphem se tímto nachýlilo ke svému konci.

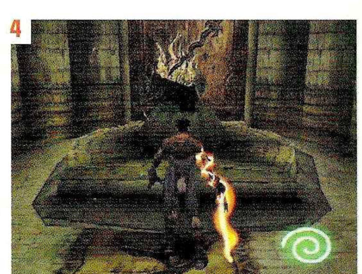
OHNIVÝ REAVER (FIRE R.)

K získání ohnivého Reaveru se vraťte na známé útesy s vírem. Zde se otočte doleva a namiřte si to do Razielova klanového území. Protáhněte se dveřmi na konci první chody do úvodní klanové místnosti se schodištěm [1] a projděte do následující klanové místnosti se schodištěm. Pokračujte dveřmi nalevo nad schody a následujte chodbu do vody v levé části. Skočte do ní a plavte stále vpřed do první hlavní místnosti [2]. Vezměte to pravou chodbou a dostanete se do velké místnosti. Pokračujte dále chodbou vedoucí z této místnosti do kruhové. Odtud povede opět pouze jedna chodba. Na jejím konci se protáhněte zbytky okna a jděte podél levé stěny do altánku s točitým schodištěm. Plavte dolů po schodech a dostaňte se k mozaikovému oknu na pravé stěně [3]. Toto okno rozbijte schopností „Force Projectile", kterou byste již touto dobou měli mít a vstupte do chodby. Plavte nahoru a pryč z vody do haly s velkým ohněm na konci. Položte Soul Reavera nad plameny [4] a tím ho přeměníte v ohnivého Reavera. Pokud se někdy v budoucnu opět přemění v Soul Reavera, kupříkladu když se budete přepínat mezi světy nebo když se ponoříte do vody, tak bude stačit ho na chvilku přidržet nad libovolným plamenem a bude z něho opět Ohnivý Reaver, prosté ne?


1


2


3


4

HRÁTKY S ŠÉFY

BOJ S MELCHIAHEM

Poražení Melchiaha zahrnuje nutnost ho zarazit mezi dvě brány a poté ho rozdrtit za pomoci mechanické síly. Čili nejprve se dostaňte k dvoukřídlým dveřím. Vyskočte nahoru a skrze jedno z oken nad dveřmi vstupte do


MELCHIAH

postranní místnosti. Přesuňte se ke spínači v této místnosti a aktivujte ho - tím, že ho podržíte, zvednete dveře. Počkejte, až se Melchiah částečně protáhne branou, a poté pusťte spínač, čímž ho docela efektně uzemníte. Nyní se dostaňte do další postranní místnůstky a opakujte stejný proces. Nalákejte ho do středu místnosti uvnitř kruhové klece. Přesuňte se do trůnní části lokace a poté přehoďte spínač na podlaze určený pro aktivaci lisovacího zařízení. Po zneškodnění otravného Melchiaha získá Raziel bezvadnou schopnost na procházení bariérami, která vám přijde určitě v průběhu hraní vhod.

PRVNÍ SETKÁNÍ S KAINEM

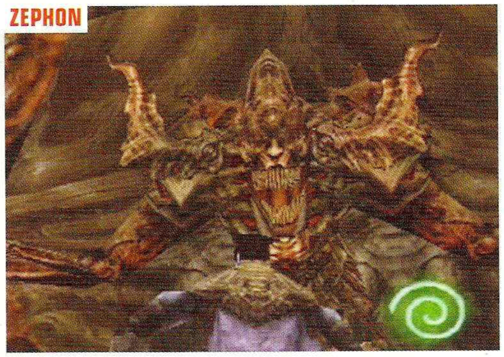
Tak tohle bude hračka. Kain se objevuje na jistých místech okolo arény a v okamžiku, kdy Raziela spatří, začne pálit ze svého Soul Reavera. Jakmile se objeví,


KAIN

tak k němu urychleně běžte, aby se nestihl teleportovat pryč. Musíte ho napadnout přibližně třikrát, aby boj skončil úspěchem. Na konci boje Kain přes Raziela zlomí svůj Soul Reaver a zmizí. V tento moment se přepněte do duchovního světa a seberte Soul Reavera. Zjeví se Ariel a řekne vám, abyste spěchali do „Silenced Cathedral" lokace. Kdykoliv v budoucnu se můžete vrátit zpět k Arielovi pro nějaké další informace a k doplnění životní a Glyph energie. K opuštění této místnosti stačí otevřít hlavní dveře, a pokud se ptáte jak, tak vězte, že do nich stačí švihnout Soul Reaverem.

ZEPHON

Po vstupu do Zephonovy komnaty a shlédnutí show s maňásky se k němu přesuňte dostatečně blízko, aby se pokusil vás švihnout svými pařáty na nohou. Jakmile se mu noha zasekne do země, tak na ní zaútočte. Tím ho donutíte, aby položil vejce. To promptně seberte a běžte ke vchodu, kde má padlý lovec zapálený plamenomet. Položte vejce na oheň, běžte kousek naproti Zephonovi a přepněte se do jiného pohledu (Look Around). V pravý


ZEPHON

okamžik vrhněte hořící vejce Zephonovi přesně na hlavu a to opakujte do té doby, než ho zničíte (budou potřeba přibližně tři vejce). Pokud mu odstřihnete všechny končetiny a stále budete potřebovat další vejce, tak pouze švihejte do jeho vaku s vejci a půjde to také. Poté se přehoďte do duchovního světa a projděte do jedné z chodeb, kde naleznete generátor duší vhodný k doplnění zdraví. Po zabití Zephona získáte schopnost šplhat po stěnách.

MORLOCK

Skočte do středu arény, kde vás již bude očekávat Morlock. Dostaňte se k němu na dosah a bez ustání do něj švihejte a zároveň uskakujte před jeho nebezpečnými útoky až do okamžiku, kdy se přepne do „potácivého"


MORLOCK

módu. V ten moment ho seberte a vrhněte do vody, která obklopuje střed platformy. Poražením Morlocka získáte schopnost „Force Projectile", s jejíž asistencí se budete moci vydat za zvukovým Glyphem.

RAHAB

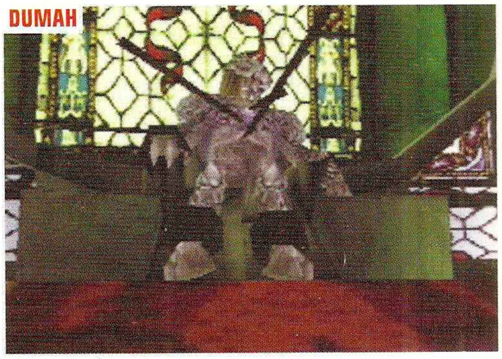
Jakmile vstoupíte do kruhové komnaty v duchovní říši, tak vyskákejte po pilířích, abyste se dostali až na ten nejvyšší. Přepněte se zpět do materiálního světa a v ten moment se objeví Rahab (plovoucí ve vodě pod Razielem). K tomu, abyste ho porazili, budete muset rozstřelit všech osm kruhových oken podél stěn - buďto schopností


RAHAB

„Force Projectile", nebo za asistence projektilu ze Soul Reavera. V této fázi vám bude šéf způsobovat minimální zranění, ale držte se dále od vody, nebo by se mohl Raziel vrátil zpět do duchovní říše. Vykostěním Rahaba získáte schopnost plavat.

DUMAH

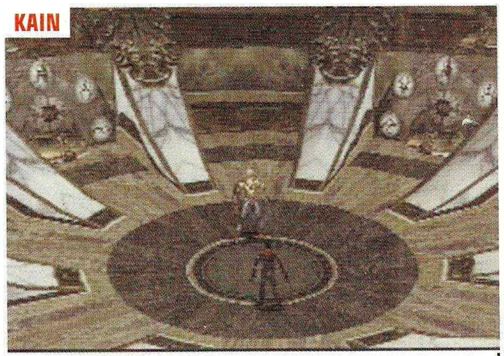
Překvapivě je Dumah docela slaboch a poradit si s ním je hračka. Vše, co musíte udělat, je nalákat tohoto velkého chlapíka k výhni a tam mu pořádně nabančit. Jakmile bude ležet s roztrženými plenkovými kalhotkami na zemi, tak Raziel získá svírací schopnost. Snadná práce.


DUMAH

FINÁLNÍ SETKÁNÍ S KAINEM

Kain se objeví na všech třech sloupech v této rozsáhlé místnosti. Začne na tom nejnižším sloupu. Jednou do něj řízněte Soul Reaverem a on se zbaběle přesune na vyšší sloup. Přesuňte se k němu a opět ho obratně švihněte. Kain se přesune na nejvyšší sloup, kde ho urychleně švihněte opět Soul Reaverem a poté za ním běžte do hvězdného portálu, ve kterém hra končí. To byl docela snadný závěr, nemyslíte?

Chalid Himmat


KAIN

New Design

OPSM

21



PlayStation